

Università degli Studi di Napoli  
Federico II

Dottorato di Ricerca in Architettura  
XXIX Ciclo

# OVERLOOK

dispositivi per riattivare lo sguardo sulla città

dottoranda  
Renata Guadalupi

tutor  
prof. arch. Antonella di Luggo



Università degli Studi di Napoli  
Federico II

Dottorato di Ricerca in Architettura  
XXIX Ciclo

# OVERLOOK

dispositivi per riattivare lo sguardo sulla città

dottoranda  
Renata Guadalupi

tutor  
prof. arch. Antonella di Luggo

## **Università degli Studi di Napoli Federico II**

### **Dottorato di Ricerca in Architettura**

Settore disciplinare Tecnologia dell'Architettura e Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente  
ciclo XXIX

### **Coord. del Dottorato di Ricerca in Architettura**

Michelangelo Russo

### **Collegio dei docenti**

Roberta Amirante  
Aldo Aveta  
Loreto Colombo  
Antonella di Luggo  
Leonardo Di Mauro  
Riccardo Florio  
Dora Francese  
Luigi Fusco Girard  
Carlo Gasparrini  
Mario Losasso  
Fabio Mangone  
Francesco Domenico Moccia  
Maria Rita Pinto  
Michelangelo Russo (coordinatore)  
Alfredo Buccaro  
Massimiliano Campi  
Renato Capozzi  
Maria Cerreta  
Laura Lieto  
Pasquale Miano  
Lilia Pagano  
Renata Picone  
Antonietta Piemontese  
Carmine Piscopo  
Sergio Pone  
Valentina Russo  
Maria Rosaria Santangelo  
Federica Visconti  
Valeria D'Ambrosio  
Andrea Maglio  
Paola Scala

### **Tutor**

Antonella di Luggo



*Di tutto restano tre cose:  
la certezza che stiamo sempre iniziando,  
la certezza che abbiamo bisogno di continuare,  
la certezza che saremo interrotti prima di finire.*

*Pertanto, dobbiamo fare:  
dell'interruzione, un nuovo cammino,  
della caduta un passo di danza,  
della paura una scala,  
del sogno un ponte,  
del bisogno un incontro.\**

*\* Fernando Sabino  
O encontro marcado, 1956*



## INDICE

PREMESSA	p. 7
Temi e metodologia della ricerca	p. 13
<b>CAPITOLO PRIMO</b>	p. 37
DISPOSITIVI PER VEDERE	
1.1 La camera oscura	p. 29
1.2 La camera lucida	p. 38
1.3 La chiusura del foro	p. 44
1.4 Giocattoli filosofici	p. 47
<b>CAPITOLO SECONDO</b>	p. 57
VEDERE CON IL CORPO	
2.1 La nascita dell'osservatore contemporaneo	p. 57
2.2 Come si forma un'esperienza: la teoria estetica di John Dewey	p. 68
2.3 Il ruolo della risposta empatica nell'esperienza estetica: la nascita dell'artistico nell'estetico.	p. 75
2.4 I sensi, le nuove tecnologie e l'arte: unire i sensi al senso	p. 79
<b>CAPITOLO TERZO</b>	p. 95
DALLA PARTE DEL FRUTTORE	
3.1 Educare lo sguardo	p. 95
3.2 Fruitore attivo	p. 104
3.3 Lo sguardo sul paesaggio e sulla città	p. 111
3.4 Patrimonio e mistificazioni	p. 118
3.5 Luoghi Comuni	p. 122
<b>CAPITOLO QUARTO</b>	p. 131
AMBIENTI URBANI SENSIBILI	
4.1 Patrick Geddes e l'Outlook Tower	p. 131
4.2 Sovrascrivere la città	p. 146
4.2.1 Un punto di vista centomila punti di vista: le anamorfosi urbane di Felice Varini	p. 150
4.2.2 Cinco cabezas, diez manos, un solo corazón: i BoaMistura	p. 162
4.3 City light	p. 188
4.3.1 Le macchine di Peter Greenaway per guardare la città	p. 196
4.3.2 Gli ambienti urbani sensibili di Studio Azzurro	p. 212
4.3.3 Realtà aumentata negli spazi urbani: Rafael Lozano-Hemmer	p. 216
<b>CAPITOLO QUINTO</b>	p. 233
DALL'OUTLOOK TOWER ALL'OVERLOOK MUSEUM	
5.1 Overlook Museum	p. 233
5.2 Napoli I love view	p. 238
5.3 Sotto tiro: un'installazione per guardare Napoli da Castel Sant'Elmo	p. 248
5.3.1 La visione diretta	p. 251
5.3.2 Lo sguardo del pittore	p. 255
5.3.3 Lo sguardo do scoperta	p. 276
BIBLIOGRAFIA	p. 283
SITOGRAFIA	p. 293
RINGRAZIAMENTI	p. 295

Nella seguente trattazione, le immagini relative alle opere degli artisti presi in considerazione sono inserite a bassa risoluzione o rielaborate nel rispetto dei diritti degli autori trattandosi di un'opera non a scopo di lucro (ex art. 70 LdA). Si rimanda alla relativa bibliografia o sitografia per una migliore consultazione delle stesse.

## Premessa

Il termine *Overlook* si presta a interpretazioni apparentemente in contrasto sul piano semantico: “vedere”, “supervedere”, ma anche “ignorare”, “guardare oltre” o “avere una visione d’insieme”. È forse questo il motivo che spinge Steven King e Stanley Kubrick (fig. 1) ad utilizzare questo termine per dare il nome al celeberrimo Hotel di *Shining*, luogo nel quale l’esperienza visiva ed il plot deragliano, conferendo ai personaggi (e di conseguenza allo spettatore) una sorta di “Ultravista” che permette loro di ricodificare i rapporti tra tempo, spazio e rappresentazione del reale.

Nel film vengono sperimentate per la prima volta tecniche di ripresa innovative come la *Steadycam* per le soggettive in movimento o i *Carrelli verticali* per le vertiginose viste in volo e per le inquadrature dall’alto. L’occhio artificiale della macchina da presa è in questo caso il medium che ritaglia lo spazio fisico e lo trasforma in un paesaggio mentale. Ma l’approccio di Kubrick finisce per sottolineare un postulato che travalica il cinema e attraversa il campo dei rapporti tra il reale e la sua rappresentazione e cioè che la prima fondamentale mossa di ogni discorso sulla realtà sia dichiarare programmaticamente e determinare materialmente attraverso quale mediazione il reale si manifesta come tale.

Tenendo doppiamente fede alla duplicità del verbo inglese *to overlook* che significa tanto controllare con lo sguardo, ispezionare, sorvegliare, quanto,



Fig. 1  
Il regista Stanley Kubrick sul set di *Arancia Meccanica*, 1971.

lasciarsi sfuggire, tralasciare<sup>1</sup>, si intende condurre un'indagine sulla natura dei dispositivi che hanno regolato e che regolano lo sguardo sulla città e sul paesaggio evidenziando come le diverse tecniche dell'osservazione possono riconfigurare il rapporto con il reale.

Il termine *overlook* indica anche un punto panoramico o belvedere. Secondo vari studiosi di teoria del paesaggio le due azioni, dell'elevarsi e dell'allargare lo sguardo, sono alla base della nascita del concetto stesso di paesaggio<sup>2</sup>.

Nel suo *Viaggio in Italia* (1728-29) Montesquieu (1689-1755) racconta della sua abitudine di cominciare la visita ad una città a lui sconosciuta salendo sulla costruzione più alta che vi potesse trovare, per riuscire a vedere l'insieme prima delle singole parti. L'operazione veniva poi ripetuta alla partenza allo scopo di fissare meglio le idee che si era fatto percorrendo la città<sup>3</sup>.

Ancora oggi molte torri e cinte murarie sono utilizzate come punti panoramici sulle città e, dove queste non sono presenti, sono le architetture contemporanee dei grattacieli ad accogliere gli sguardi dall'alto sulla città sottostante.

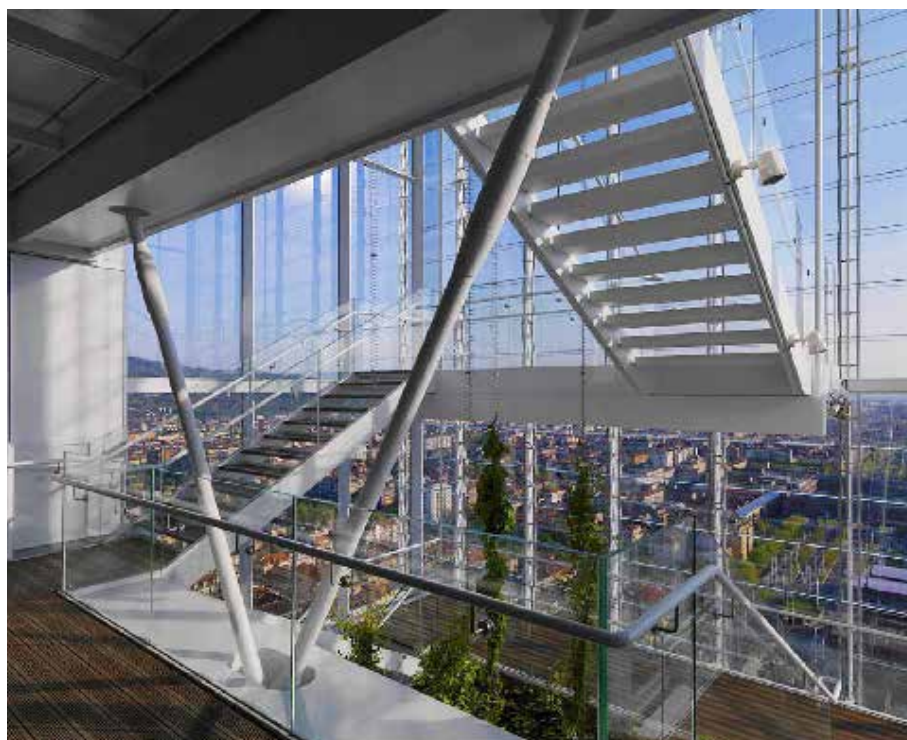


Fig. 2  
Renzo Piano, Grattacielo Intesa San Paolo,  
Torino, 2016.

Sono esempi italiani piuttosto recenti il Belvedere sul grattacielo Pirelli a Milano (recentemente riaperto al pubblico), o la realizzazione a Torino del grattacielo Intesa San Paolo, in cui l'architetto Renzo Piano ha previsto all'ultimo livello una serra bioclimatica con un ristorante ed una terrazza panoramica sulla città (fig. 2).

Così l'architetto Stefano Boeri sul Corriere della Sera dell'11 settembre 2015 si esprime sulla città vista dall'alto:

«Se le città si riconoscono al passo, come ci ha spiegato Musil, le metropoli si dovrebbero poter riconoscere dal cielo. [...]. Ma salire per prendere distanza dal mondo urbano, non significa mai, automaticamente, staccarsi dal brulicare delle vite che scorrono nello spazio urbano. Le città viste dall'alto dei grattacieli non diventano mai solo corrugazioni minerali, ma continuano a svelarci la vitalità della metropoli: quella dei flussi delle lamiere e dei fari, della punteggiatura vibrante degli umani, delle luci dei cortili e degli interni abitati. Guardare dall'alto una città non significa vedere di più, ma acquisire una prospettiva diversa, obliqua e penetrante, non solo sullo spazio, ma anche sui comportamenti che lo percorrono»<sup>4</sup>.

All'inizio del Novecento è uno studioso atipico come Patrick Geddes a fare dello sguardo sulla città un'attività unitaria, caratterizzata da strumenti propri che egli attinge dai diversi campi disciplinari attraversati nella sua multiforme carriera di sperimentatore sociale<sup>5</sup>. Prima biologo, poi sociologo, oggi viene ricordato raramente e quasi esclusivamente come fondatore del *town planning*.

Geddes era convinto che il primo compito del planner dovesse essere quello di educare lo sguardo sulla città, ed ha sostenuto questa convinzione con una serie di sperimentazioni che hanno attraversato la sua vita prima che la sua carriera.

Nel 1882, insieme a sua moglie, prende in affitto nel centro di Edimburgo uno stabile di cinque piani con in cima una torretta avente funzioni di camera oscura; alcuni anni dopo la acquista e trasforma lo *Short Observatory* nell'*Outlook Tower*, un vero e proprio dispositivo conoscitivo e pedagogico per educare lo sguardo. I resoconti dei viaggiatori dell'epoca, le testimonianze di coloro che hanno lavorato con lui al progetto ed una

piccola pubblicazione, curata dallo stesso Geddes nel 1906, descrivono le modalità con cui visitare la torre per imparare “l'arte di guardare la città”<sup>6</sup>.

Nel piccolo opuscolo suggerisce di raggiungere la terrazza risalendo i cinque piani senza fermarsi, in maniera da predisporre i sensi, allertati dalla fatica, alla visione sintetica della città che è il punto di inizio e fulcro di tutta l'esperienza.

La percezione estetica, visuale e concreta, e la conseguente reazione emotiva diventano per Geddes veicolo fondamentale per lo sviluppo tra gli studiosi, i turisti, ma soprattutto i cittadini, di un autentico desiderio di conoscenza.

Solo dopo aver attivato il processo attraverso lo shock emotivo, egli riteneva che fosse possibile ed utile procedere nella visita entrando nella camera oscura ancora oggi presente all'interno della torretta ottagonale. Qui l'improvvisa oscurità ci costringe ad un processo di adattamento corporeo e mentale, in quanto lo schermo della camera oscura limita il campo visivo rispetto all'allargamento di prospettiva sperimentato in presa diretta sul terrazzo.

Questa sorta di ginnastica visiva riesce a rendere concreta la relazione tra il punto in cui ci troviamo, l'immediato intorno ed il più vasto territorio circostante.

Dopo aver sperimentato la visione come fenomeno fisico ed esserci posizionati nella topografia urbana, sia fisicamente che intellettualmente, siamo pronti per scendere attraverso i cinque piani della torre dove si può sperimentare, nel percorso espositivo, un progressivo allargamento dello sguardo che partendo dalla città arriva al mondo, attraverso rappresentazioni multimediali e a diverse scale di un territorio sempre più ampio.

L'ultima parte della visita è riservata al *walking* attraverso gli spazi della città storica in un "corpo a corpo" reso possibile solo grazie al rinnovamento dello sguardo compiuto nella torre.

Si comprende con chiarezza che l'obiettivo della visita non è tanto quello di trasmettere una conoscenza acquisita, ma piuttosto quello di stabilire un contatto tra persone e luoghi che possa portare ad una relazione attiva in grado di trasformare entrambi. Ed in effetti è quello che succede a questo



pezzo di città storica che, a partire dalla torre, conosce un processo di trasformazione ad opera dei suoi abitanti e dello stesso Geddes (fig. 3).

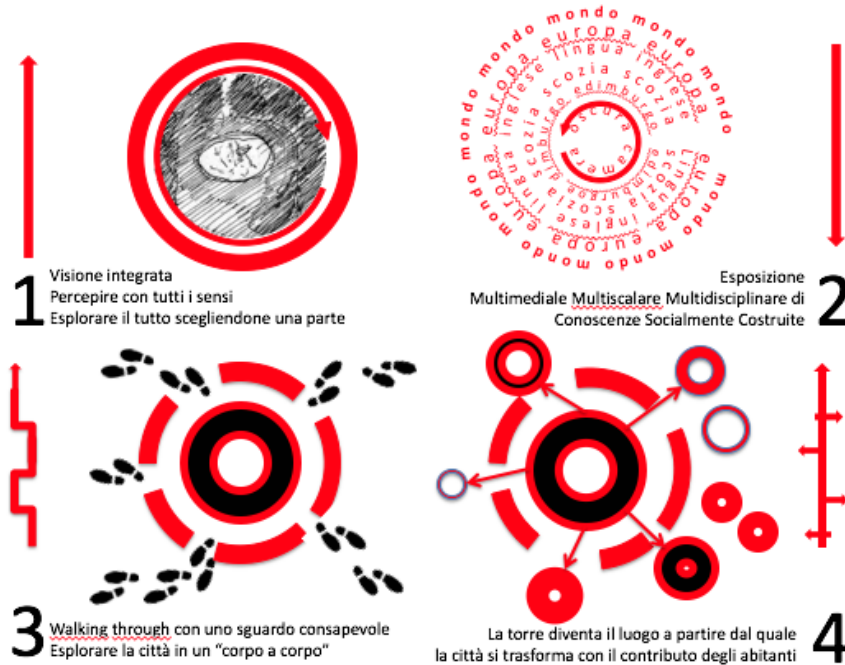


Fig. 3  
Le quattro fasi della visita all'Outlook Tower.  
Grafico dell'autrice.

Se Geddes si rivolge principalmente allo studio dei fenomeni di trasformazione urbana è perché, se da un lato la città ottocentesca stava diventando il luogo in cui erano maggiormente visibili i disastri prodotti da un tipo di progresso ridotto a puro e semplice sviluppo meccanico, dall'altro restava la più affascinante materializzazione dell'azione umana depositata ed accumulata nei beni permanenti che costituiscono quello che Geddes definisce il *social heritage*.

La città rende visibile contemporaneamente la crisi e la risorsa per uscire dalla crisi, e per questo resta un luogo privilegiato da osservare, nonché un'occasione per riammagliare il rapporto tra luoghi ed abitanti.

Le motivazioni che hanno spinto Geddes sono molto simili a quelle che hanno ispirato questo studio: il desiderio di indagare l'interazione tra persone e luoghi della città, la consapevolezza che la qualità di questo rapporto è fondamentale per la vita delle persone, e la fiducia nella possibilità che questo livello di qualità si possa migliorare attraverso l'esercizio dell'osservazione.

Anche nel limitare il campo della ricerca si è seguito l'esempio di Geddes scegliendo come oggetto di studio privilegiato la città storica, quella definita opera d'arte<sup>7</sup> per il suo carattere unitario ed il suo potere identitario. Nella città storica c'è la rappresentazione più piena del social heritage, quella dove è contenuta l'essenza profonda dell'anima sociale, quella in cui la crisi e la risorsa sono compresenti e dove quindi l'esercizio dello sguardo può essere decisivo per trasformare l'heritage da fardello che ogni generazione lascia alle successive a elemento di innovazione, a grande e insostituibile motore per l'evoluzione umana.

Il cittadino/osservatore della città e del territorio a cui Geddes fa riferimento viene invitato a compiere un'esperienza corporea di conoscenza attiva attraverso dispositivi di visione e rappresentazione che rendono intellegibile il reale a partire da un punto di osservazione privilegiato.

Non è certamente possibile immaginare oggi un'Outlook Tower che ricomponga in un'unica visione le prospettive multiple dei nostri "sguardi cubisti"<sup>8</sup>, ma una ricomposizione è comunque necessaria ed è per questo che è ancora lecito chiedersi:

Si può ancora imparare l'arte di guardare la città?

In estrema sintesi è questa la domanda alla base di questo studio, che si sofferma sull'analisi di alcune esperienze e di alcuni progetti che, utilizzando artifici della visione, dispositivi materiali o virtuali, si pongono l'obiettivo di migliorare la percezione dei luoghi della città storica disincagliando «il nostro sentire, il nostro pensare e la nostra sfera affettiva dalla routine»<sup>9</sup>.

## **Temi e metodologia della ricerca**

Procedendo nella scelta e nell'analisi di questi progetti sono emersi alcuni temi generali presenti in misura e con modalità differenti in ognuna delle esperienze analizzate.

Questi temi possono essere rappresentati da quattro parole chiave che corrispondono agli argomenti principali dei primi quattro capitoli del testo che sono: dispositivo, corpo, fruitore, città.

Come in ogni ricerca l'analisi di questi temi generali è stata supportata dalla lettura di molti testi di natura varia ed eterogenea.

I testi di filosofi, di storici dell'arte, di studiosi di scienze sociali, di artisti, di architetti, di neuroscienziati, sono stati selezionati sulla base della domanda iniziale. La molteplicità delle fonti ha forse ridotto la portata accademica di questo lavoro ma ha reso possibile incontri felici e talvolta inattesi.

Alcuni di questi testi sono serviti letteralmente da guida per la stesura dei capitoli e possono perciò anche essere considerati il punto di osservazione da cui sono stati guardati gli argomenti generali, altrimenti enormemente vasti per essere compresi all'interno dei limiti di questo studio.

Se questi temi di fondo sono stati studiati separatamente è stato solo per poterne comprendere meglio i risvolti. In realtà essi trovano solo nella relazione reciproca, resa concreta nelle esperienze e nei progetti analizzati nel quarto capitolo, la loro completa seppure temporanea definizione.

La prima parola chiave è dispositivo.

Nell'uso corrente il termine viene associato ad uno strumento tecnologico, un congegno più o meno sofisticato compreso in una gamma che va da oggetti semplici, come una penna, fino ai *devices* (smartphone, tablet e computer) che oggi usiamo nella comunicazione. Vi sono però anche altri modi di usare questa parola che fanno riferimento a diversi ambiti, ad esempio quello giuridico, dove il dispositivo diventa una parte della sentenza o quello militare, dove il termine indica l'insieme dei mezzi disposti in conformità ad un piano.

Questa varietà di usi, che si arricchisce maggiormente se si confrontano le definizioni in altre lingue, ci spinge a considerare dispositivo una “parola

fruttuosa”, come spiega efficacemente Amos Bianchi<sup>10</sup> in un breve scritto in cui il termine viene affidato alla disamina di tre filosofi.

Il primo è il sociologo, filosofo, psicologo e storico francese Michel Foucault che in un'intervista del 1977 fornisce del dispositivo una spiegazione precisa ed articolata:

«Ciò che io cerco di individuare con questo nome è, in primo luogo, un insieme assolutamente eterogeneo che implica discorsi, istituzioni, strutture architettoniche, decisioni regolative, leggi, misure amministrative, enunciati scientifici, proposizioni filosofiche, morali e filantropiche, in breve: tanto del detto che del non-detto, ecco gli elementi del dispositivo. Il dispositivo esso stesso è la rete che si stabilisce fra questi elementi.

In secondo luogo, quello che cerco di individuare nel dispositivo è precisamente la natura del legame che può esistere tra questi elementi eterogenei»<sup>11</sup>.

Nel concetto entrano materiale ed immateriale, visibile ed invisibile e qualunque tentativo di ridurre il dispositivo ad una sola di queste caratteristiche risulta riduttivo. Sostanzialmente quello che rende un oggetto materiale definibile come dispositivo è la nostra capacità di riuscire a vedere attorno a quell'oggetto tutta la rete di relazioni che legano la sua natura materiale alla conoscenza che ha reso possibile la sua costruzione, alle norme che regolano il suo uso, all'immagine che di quell'oggetto viene percepita comunemente. Questa rete di relazioni che si stabilisce fra tutti gli elementi eterogenei è, secondo Foucault, il dispositivo. Secondo la sua definizione esso nasce da un'urgenza, una spinta che può avere svariate cause storiche ed è strutturato strategicamente per intervenire sui soggetti indirizzandoli secondo i modi e le finalità del potere che lo ha prodotto.

Recentemente il concetto è stato ripreso ed elaborato da altri due autori, Giorgio Agamben e Gilles Deleuze i quali, partendo da Foucault, intendono rispondere alla domanda esplicitata nel titolo dei saggi che entrambi hanno dedicato all'argomento e cioè: *Che cos'è un dispositivo?*

Senza entrare nel merito delle questioni di carattere filosofico che emergono da entrambe le trattazioni, e considerando questa rinnovata attenzione all'argomento il sintomo di quanto il tema sia centrale,

abbiamo ristretto lo studio ai dispositivi di regolazione dello sguardo che sono sempre stati presenti nella storia dell'architettura, dell'arte e della tecnologia.

Jonathan Crary, docente della Columbia University, nel testo *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, che è il primo testo guida all'interno di questo studio, ce ne fornisce una definizione a partire dagli strumenti per la visione.

Egli è molto chiaro nel definire ogni strumento della visione come:

«[...] molto più di una mera tecnologia: ogni volta esso rappresenta un paradigma filosofico della visione stessa e quindi del rapporto fra il soggetto conoscente ed un certo modo di pensare il visibile<sup>12</sup>.

[i dispositivi sono] punti di intersezione dove discorsi filosofici, scientifici ed estetici si intrecciano a tecniche meccaniche, esigenze istituzionali e forze socioeconomiche. [...] Ognuno di essi non si può comprendere né singolarmente, come oggetto materiale, né come parte della storia della tecnologia, ma piuttosto per il modo in cui uno strumento viene integrato in una concatenazione ben più ampia di eventi e di poteri»<sup>13</sup>.

Crary individua nei primi decenni dell'Ottocento un'epoca rivoluzionaria per la visione, sia per la comparsa di diversi strumenti scientifici ad essa collegati, ma soprattutto per il cambiamento che è avvenuto dello statuto dell'osservatore. Nel suo testo descrive cos'è accaduto negli anni precedenti il 1850, prima dell'invenzione della fotografia, quando dall'incorporeo osservatore cartesiano, postulato dalla filosofia occidentale, si è passati all'osservatore dotato di un apparato sensoriale.

Sono gli anni in cui si compie la dissoluzione dei modelli classici di osservazione e nasce un nuovo soggetto, la cui percezione si basa su sensazioni e stimoli che non dipendono più da un'esatta posizione nello spazio come avveniva per l'osservatore legato al modello prospettico.

Uno dei momenti fondamentali descritti nel testo è il passaggio dalla camera oscura, dove è la visione oggettiva a dominare, alle successive macchine ottiche dove è l'osservatore medesimo a produrre l'immagine, attraverso meccanismi fisiologici come la "post-immagine".

Usando il libro di Crary come guida abbiamo analizzato alcuni strumenti

ottici non soltanto come oggetti materiali e tecnologici ma collocandoli all'interno del contesto che ne ha determinato l'uso, la diffusione o la sostituzione con un altro dispositivo.

Fra questi sono stati presi in esame la camera oscura e la camera lucida, due strumenti ancora oggi utilizzabili come supporto per il disegno, considerandoli esemplificativi di due diversi statuti dell'osservatore corrispondenti ad un modello classico, oggettivo di visione contrapposto ad uno soggettivo, corporeo, fisiologico.

Sviluppando il primo tema generale è risultato chiaro che il corpo dell'osservatore diventa, all'inizio dell'Ottocento, il principale dispositivo di osservazione.

Le modalità corporee per la visione e per l'acquisizione della conoscenza costituiscono perciò il tema generale del secondo capitolo nel quale sono state esaminate quelle teorie della percezione che, travalicando la contrapposizione tra soggetto ed oggetto, si soffermano particolarmente sull'interazione tra organismo ed ambiente, e prediligono un approccio incarnato alla cognizione.

Come nelle riflessioni del XIX secolo i discorsi filosofici si intrecciano con quelli scientifici anche se in questo caso alcune scoperte scientifiche sono state prima intuite sul piano filosofico: le riflessioni di alcuni pensatori, come Meleau-Ponty o Gibson, trovano infatti una conferma grazie alle scoperte neuroscientifiche più recenti.

Tutti i contributi scelti, nella loro estrema varietà, hanno il tratto comune di considerare la percezione un corpo a corpo tra soggetto e mondo, un incontro in cui l'esplorazione non è affidata esclusivamente alla vista come senso egemonico sugli altri, ma piuttosto come parte integrante dell'intero organismo e quindi come rafforzatrice di altri sensi. L'esplorazione del pensiero di questi teorici ci ha spinto a riflettere sulle modalità con cui oggi percepiamo il reale, ed a considerare che queste spesso ci allontanano dall'esperienza consapevole del mondo.

Siamo di fronte ad una crisi che Geddes avrebbe chiamato evolutiva di cui è stato necessario indagare almeno le ragioni connesse agli argomenti oggetto di studio.

Sempre in relazione ai sistemi di visione, Crary individua nella seconda metà dell'Ottocento uno dei momenti d'origine di questa crisi contemporanea affermando che:

«[...] quasi contemporaneamente alla definitiva dissoluzione di un fondamento trascendentale della visione, emerge una pluralità di mezzi che ricodificano ed irregimentano l'attività dell'occhio, intensificando la sua produttività e impedendo la sua distrazione. Così gli imperativi della modernizzazione capitalista, demolendo il campo della visione classica, generano delle tecniche per imporre l'attenzione visiva, razionalizzare le sensazioni e gestire la percezione»<sup>15</sup>.

L'osservatore descritto da Crary, coinvolto in un rapporto soggettivo con il mondo, dopo essere stato irreggimentato con pratiche visive fuori dal suo controllo, rischia oggi di perdere totalmente il rapporto fisico col mondo reale.

Uno degli aspetti rilevati da più parti è che oggi abbiamo a disposizione un'incredibile varietà di macchine visive che, se da un lato consentono ad una parte degli abitanti del pianeta di generare (attraverso dispositivi di facile accesso) una miriade di immagini del mondo, dall'altro spostano nuovamente la visione lontano dal corpo dell'osservatore in una molteplicità di punti di vista artificiali (telecamere, scanner, droni, satelliti); questi trasformano il mondo in un mosaico di pixel che noi possiamo abitare con l'immagine del nostro corpo o con un'icona che ci rappresenta (fig. 4).

Ma, come si vedrà più avanti, questa rivoluzione offre all'osservatore anche nuove possibilità di entrare in un rapporto più intenso con il reale, modificando l'esperienza e la rappresentazione del mondo e quindi di sé. Alla normale percezione dobbiamo aggiungere un grado di complessità derivante dal fatto che la nostra esperienza oggi può essere mediata da varie protesi sensoriali le quali aggiungono ai sensi naturali una sensibilità artificiale che ci offre la possibilità di aumentare di grado la nostra percezione.

Si tratta di capire se ed in quali circostanze questa mediazione opera un aumento o una diminuzione delle nostre capacità percettive, e quanto



Fig4  
Schermata di google street view del piazzale antistante la Certosa di San Martino a Napoli.

eventualmente ci allontana dall'esperienza concreta del mondo.

Questo allontanamento, quando si realizza, può costituire un vero ostacolo per la percezione estetica che rappresenta per definizione l'aspetto della conoscenza che utilizza i sensi per entrare in contatto con le cose.

È l'idea del filosofo e pedagogista americano J.Dewey, la cui teoria estetica è espressa in un libro del 1934 dal titolo *Art as Experience*, in cui si afferma che l'esperienza estetica nasce solo dalla relazione reale e corporea tra ambiente-opera/fruitori.

Nel concetto di radicamento naturale delle arti Dewey ipotizza una continuità tra la percezione ordinaria e quella estetica.

La percezione è definita come una capacità acuita di riconoscere connessioni, una forma di consapevolezza del valore dell'esperienza che non è né interamente affidata ai sensi, e nemmeno è un'attribuzione successiva di significati ad opera di una mente disincarnata.

Se percepire significa diventare consapevoli delle relazioni implicite in ogni esperienza, Dewey ci aiuta a capire come possa avvenire che nel flusso dell'interazione con l'ambiente si faccia emergere “una” esperienza da uno sfondo esperienziale indifferenziato definito come il vero spazio dell’”anestetico”<sup>16</sup>, in cui il rapporto con l'ambiente è molto frammentato, indistinto, incompiuto e non soddisfacente.

Nell'esperienze che non sono estetiche sostanzialmente non ci preoccupiamo di stabilire queste connessioni, e prevalgono quelli che Dewey definisce i nemici dell'estetico:

«I nemici dell'estetico non sono né il pratico né l'intellettuale. Essi sono la stanchezza, la rilassatezza nel perseguire uno scopo, l'ossequio alle convenzioni nei procedimenti pratici ed intellettuali. La rigida astinenza, la sottomissione forzata, la grettezza e la dissipazione da una parte, la incoerenza e l'indulgenza senza scopo dall'altra, sono deviazioni, in direzioni opposte, dall'unità dell'esperienza»<sup>17</sup>.

Essere coscienti dei significati qualitativi di cui sono cariche le interazioni in corso fa nascere l'artistico nell'estetico.

Alla luce di questa teoria è stata analizzata la posizione di un cittadino italiano cercando di capire da cosa deriva il rapporto anestetico che vive



con i luoghi della sua esistenza e l'incapacità, ormai diffusa a tutti i livelli, a riconoscerne il valore.

Ai cittadini italiani è sempre stato insegnato che il loro è uno dei paesi più ricchi di testimonianze artistiche del mondo. Stando agli assunti precedenti il senso di identità, la consapevolezza di sé ed il rapporto con l'ambiente dovrebbe ricevere da questa vicinanza una notevole spinta qualitativa e nel complesso, attraverso le esperienze individuali, tutta la comunità dovrebbe acquisire una coscienza diversa del proprio posto nel mondo.

Verifichiamo ogni giorno che questo non accade e, a meno di un uso strumentale della presunta identità sbandierata a difesa di privilegi di parte, constatiamo una crescente indifferenza per i luoghi e una certa difficoltà a sentirci parte di una comunità formatasi anche grazie a quei luoghi.

Da questo sentimento di indifferenza nasce anche un cattivo rapporto con il patrimonio culturale, e quindi anche con i luoghi carichi di storia delle città italiane che hanno perso il loro ruolo di memoria attiva nella vita delle persone diventando anch'esse distanti, percepite come un valore solo sul piano meramente convenzionale, mentale, astratto.

Il terzo capitolo ha perciò come oggetto il fruitore contemporaneo di beni culturali ed il suo rapporto con le istituzioni che sono preposte, in Italia, alla sua formazione.

Anche in queste istituzioni il rapporto con l'arte è reso distante e poco esplorabile in maniera estetica, nel senso etimologico del termine.

Stando dalla parte del fruitore, ed in particolare dalla parte di un cittadino italiano mediamente istruito, e con la guida dei testi di coloro che in Italia affrontano da tempo questi temi, si è cercato di capire qual è il tipo di esperienza dell'arte che questo fruitore fa nel corso della vita.

Schematizzando possiamo ricondurre i suoi approcci all'arte a poche modalità: l'insegnamento ricevuto a scuola, i musei che ha visitato nella sua vita e i luoghi di valore storico-artistico che ha incrociato da cittadino o da turista. In ognuna di queste modalità si fa fatica a riconoscere i valori di una vera esperienza di fruizione, quella che Dewey chiama "ricezione" in opposizione al "riconoscimento".

La ricettività è, come la creazione, un processo «che consiste in una

serie di atti reattivi che si accumulano in direzione di un appagamento oggettivo»<sup>18</sup>. La ricettività non è passività in quanto questo processo non avviene senza sforzo:

«La percezione è un atto di emissione di energia allo scopo di ricevere. [...] Per arrivare ad apprendere dobbiamo fare appello a ogni energia e portarla ad un tono adeguato. [...] Infatti, per percepire, uno spettatore deve creare la propria esperienza. E la sua creazione deve includere relazioni paragonabili a quelle a cui il produttore originale si è assoggettato. [...] Senza un atto di ricreazione l'oggetto non è percepito come opera d'arte»<sup>19</sup>.

Anche se si cominciano ad individuare dei segnali di correzione del tiro, tutto il mondo dell'arte e della cultura non sembra realmente interessato ad attivare questo processo di ricreazione, che richiede tempi e modalità in contrasto sia con la vita frenetica del cittadino contemporaneo che con i tempi dell'industria turistica<sup>20</sup>.

Il fruitore viene chiamato in causa e tenuto in gran conto solo in quanto acquirente: delle opere, dei biglietti per i musei, dei pacchetti turistici per la visita alle città. Come poi sia realmente strutturata l'esperienza e se la sua vita ne tragga giovamento non sembra interessare granché a nessuno.

Per questo è stato necessario esplorare, sia pur brevemente, i luoghi dell'incontro tra arte e cittadino quanto meno per comprenderne gli elementi di maggiore criticità e per capire meglio su quali elementi si fonda oggi la percezione estetica, se sia possibile un'educazione alla percezione, se questa coincida con un'educazione all'arte o se debba servirsi dell'arte come strumento.

Un discorso a parte merita lo sguardo sulla città, ultima parola chiave di questo studio. Analizzata dal punto di vista percettivo la città è una palestra impegnativa per lo sguardo che, sottoposto a mille sollecitazioni, può perdere il suo potere conoscitivo e diventare distratto e superficiale.

Georg Simmel (1858-1918), nello scritto *Le metropoli e la vita dello spirito*, descrive la città (o meglio la metropoli) come un luogo complesso, capace di riversare sul cittadino una serie ininterrotta di stimoli sempre cangianti, aventi l'effetto di produrre una sorta di atrofia dei sensi ed un potenziamento dell'intelletto come organo privilegiato per entrare in

relazione con il mondo. Il prevalere del pensiero astratto, che per Simmel riceve una spinta significativa dalla sostituzione di ogni cosa esistente col denaro, comporta una sorta di oggettivazione della cultura che riversa il suo potenziale sulle cose più che sugli individui, i quali sono spesso incapaci di reagire alla eccessiva quantità di stimoli e si proteggono con un atteggiamento definito *blasé*.

«L'essenza dell'essere *blasé* consiste nell'attutimento della sensibilità rispetto alle differenze fra le cose, non nel senso che queste non siano percepite, come sarebbe il caso per un idiota, ma nel senso che il significato e il valore delle differenze, e con ciò il significato e il valore delle cose stesse, sono avvertiti come irrilevanti»<sup>21</sup>.

Agli inizi del Novecento, epoca in cui Simmel scrive, il fenomeno della metropoli poteva essere circoscritto ad alcune grandi città del mondo occidentale. Oggi la enorme proliferazione edilizia intorno alle aree urbane ha trasformato molti territori in grandi aree urbanizzate in cui facciamo fatica a riconoscere i tratti salienti della città occidentale sia in termini di qualità edilizia sia nei termini di riconoscibilità del gruppo sociale che ha generato quella struttura urbana. In queste aree, la perdita dell'individualità teorizzata da Simmel per il cittadino della metropoli, non ha il contraltare del riconoscimento collettivo in un luogo simbolo che possa garantire appartenenza e coesione sociale. All'atrofia dei sensi, all'essere *blasé*, non corrisponde nemmeno un potenziamento del pensiero astratto, e la conseguenza è una certa indifferenza ai luoghi ed alla loro valenza estetica che può essere sintetizzata come un'incapacità a leggere nella città, persino in quelle ricche di storia, i segni dell'agire umano ed a collocare la propria azione in quel flusso spazio temporale che lega passato, presente e futuro.

Riflettere sull'estetica della città all'interno di questo studio significa cercare di comprendere, con la guida di alcuni testi fondamentali, le modalità con cui il cittadino fruitore può esercitare il suo sguardo ritrovando quella qualità che riesca a conferirle un valore estetico, elevando l'esperienza quotidiana.

La città, così come il paesaggio, più degli altri oggetti d'arte, è un'occasione per educarsi alla contemplazione attiva, in quanto la sua

percezione necessita di un duplice sforzo: quello di riconoscere in un insieme complesso i caratteri formali di un'opera unitaria, e quello di fondere questa unità con il conoscere soggettivo, con la propria sensibilità, memoria e immaginazione.

Un contatto con questi luoghi che abbia il carattere di una vera esperienza fonde necessariamente forma e sentimento, materiale e immateriale, etica ed estetica. La dimensione privata fatta di emozioni e percezioni singole si incontra con il significato che, a quella particolare forma, si riconosce collettivamente. Quando manca questo riconoscimento collettivo non c'è più corrispondenza tra le azioni e le percezioni degli abitanti, entra in crisi la struttura simbolica della città ed il senso dei luoghi si perde.

Fig. 5  
Turisti fotografano Firenze dalla cupola di  
Santa Maria del Fiore. Foto dell'autrice.



Se questa crisi della città europea è visibile nelle aree degradate delle periferie urbane, è più difficile individuare questa perdita di senso nei luoghi della città storica. Eppure le difficoltà che si incontrano nella tutela di questi stessi luoghi sono indicative di come in realtà il loro valore estetico, pur riconosciuto a livello collettivo, sia imposto da norme prescrittive ma non sia pienamente recepito dai singoli che faticano a considerare quei luoghi un bene comune.

Nel terzo capitolo sono quindi stati indagati i meccanismi che vengono attivati nella percezione della città come bene comune tanto nello sguardo distratto dell'abitante quanto in quello più allertato del viaggiatore o del turista, per il quale le istituzioni o l'industria culturale progettano un'esperienza estetica ad hoc il cui fine non è sempre quello dell'educazione al valore dei luoghi (fig. 5).

Per ogni incontro tra arte e cittadini è possibile strutturare delle esperienze efficaci in grado di ricreare un legame tra persone/azioni/luoghi che, più che tenere "in vita" le testimonianze del passato, le possano immettere "nella vita" di un popolo in uno scambio reciproco che agisca sul valore di entrambi.

L'Italia con le sue città ed i suoi mille borghi rappresenta un'occasione unica per provare a sperimentare nuove relazioni<sup>22</sup> tra i cittadini e gli spazi della loro vita quotidiana.

La particolarità dei luoghi ed i tempi in cui viviamo sollecitano interventi che permettano di tradurre la riflessione intellettuale su questi temi in un'azione concreta capace di coinvolgere le persone allo scopo di riallacciare quel filo sottile tra presente, passato e futuro che potrebbe dare un senso diverso e più consapevole alle tracce che noi stessi lasciamo nel mondo.

Nel quarto capitolo sono stati analizzati dei progetti di architetti o di artisti che, rinunciando ad agire sulla costruzione della forma architettonica della città, ne modificano la sua percezione intervenendo su alcuni luoghi urbani con piccole intromissioni e spostamenti minimi che lavorano più sul piano semantico che su quello delle modifiche strutturali.

Questi progetti dimostrano che non è necessario ricorrere ad operazioni

eccezionali, difficili da realizzare in un'epoca segnata da una fortissima crisi economica, ma basta cominciare a cercare negli itinerari quotidiani dei luoghi da visitare, su cui strutturare un'esperienza consapevole, finalizzata.

Per riuscire a progettare un'esperienza di questo tipo, cioè che stia realmente dalla parte del fruitore, è necessario che l'architetto o l'artista intessano un dialogo fertile col pubblico mettendo a disposizione il loro talento per avviare dei processi per i quali il coinvolgimento delle persone è talmente importante da rendere l'autore disponibile a condividere parti della sua autorialità<sup>23</sup>.

Per definire questa nuova figura di progettista si può utilizzare una felice espressione di Andrea Balzola e Paolo Rosa contenuta nel libro *L'arte fuori di sé*, il testo guida di questa parte della ricerca, in cui si definisce l'artista "plurale"<sup>24</sup>:

«L'artista plurale è colui che sa incrociare le sensibilità collettive e le esigenze territoriali; il suo lavoro non è decontestualizzato e avulso dall'ambiente nel quale vive, ma in piena autonomia ne coglie le emergenze per elaborarle sul piano espressivo e offrire in risposta contributi, idee e soluzioni operative. L'artista deve saper uscire dal suo studio, attivare le proprie antenne e immergersi tra i gesti, gli sguardi, le storie e i comportamenti delle persone, calpestare il territorio per cogliere i segni visibili e invisibili della memoria collettiva.

Mediante i nuovi linguaggi tecnologici che sono in grado di parlare all'immaginario attuale delle persone, l'artista plurale scava nel territorio reale e ne estrae, come pietre preziose, le risorse simboliche»<sup>25</sup>.

Un'artista o anche un architetto che opera in questo modo più che a produrre nuovi oggetti, manufatti e prodotti, destinati al mercato e fatalmente destinati a divenire scarto, si dedica alla creazione di «dispositivi di innesco di processi volti a disincagliare le sensibilità»<sup>26</sup> dei fruitori utilizzando tutti gli strumenti oggi disponibili per incrociare la sua capacità di percezione.

Questo lavoro di estrazione e di ripresentazione deve costituire il cuore di un progetto che voglia ripensare l'esperienza estetica della città nella direzione di una rifondazione del rapporto tra cittadini e luoghi.

Maggiore è il grado di autonomia offerto al fruitore nella costruzione di questo rapporto, minori sono i rischi di farlo ricadere nelle maglie dei condizionamenti del sistema di consumo che tende a trasformare i cittadini in clienti ed i visitatori in consumatori.

In questa parte dello studio sono state analizzate delle esperienze e dei progetti di fruizione degli spazi della città storica che, secondo quanto affermato in precedenza, possiamo definire “plurali”.

Essi sono frutto del lavoro di artisti ed architetti nella cui attività è possibile individuare un metodo e degli obiettivi che ci hanno consentito degli accostamenti tra progetti molto distanti sia cronologicamente che geograficamente.

La volontà di spezzare il legame tra la produzione culturale ed i meccanismi di controllo e di selezione del sapere, la ricerca di un rapporto diretto tra opera e fruitore, lo spostamento dall'opera in sé all'esperienza dell'opera, l'uso della tecnologia come estensione del corpo nell'ottica di una riattivazione dei sensi e soprattutto il ruolo centrale affidato all'esperienza percettiva, sono caratteristiche presenti in misura diversa in tutti i progetti selezionati, che ci offrono un esempio di come i ragionamenti affrontati nella prima parte di questo studio possano divenire azione concreta.

L'ultimo capitolo descrive il progetto di una sperimentazione in un sito specifico della città di Napoli: Castel Sant'Elmo (fig. 6). Si tratta di un forte che domina la città che, come tutti gli strumenti di guerra<sup>27</sup>, è anche un dispositivo che regola lo sguardo di chi ne percorre gli spazi. Tutte le aperture del Castello sono state realizzate per accogliere qualche strumento di guerra che, con la sua gittata, era destinato a tenere sotto tiro intere parti di città. Attraverso l'introduzione di vari dispositivi per l'osservazione del panorama il progetto intende utilizzare questa caratteristica del luogo ribaltandone la natura, dando ai visitatori, cittadini e turisti, la possibilità di sperimentare dal giro di mura del Castello, varie tecniche dell'osservazione della città.

Poiché la storia dei media non è una narrazione lineare che segue una netta progressione, ed ogni medium, filtrando il mondo secondo le proprie caratteristiche, è in grado di metterne in luce un aspetto<sup>28</sup>, si è ritenuto



di utilizzare, nel progetto, diversi dispositivi. Alcuni più antichi, come la camera oscura e la camera lucida, ed altri il cui uso è reso possibile solo grazie alle nuove tecnologie.

Si ritiene che un percorso che renda possibile l'uso di determinati dispositivi per la visione possa portare ad un arricchimento dell'esperienza di visita che può modificare sostanzialmente il nostro rapporto con il luogo in quanto, come dice magistralmente William Kentridge parlando degli strumenti del pre-cinema:

«Ciascuno di questi strumenti è precursore del cinema e sfrutta una caratteristica del nostro modo di vedere, la estrapola dal mondo della visione naturale, dove resterebbe invisibile, e la trasforma in oggetti materiali, producendo infine una visione ricomposta, che cambia sia il nostro senso del mondo sia il nostro senso del sé»<sup>29</sup>.

Fig. 6  
Vista panoramica da Castel Sant'Elmo,  
Napoli.





## Note

- 1 Ghezzi Enrico, *Stanley Kubrick*, Il Castoro, Milano, 1997, p. 25.
- 2 Farinelli Franco, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino, 2006.
- 3 Pavia Rosario, *Babele*, Meltemi, Roma 2002
- 4 Stefano Boeri sul Corriere della Sera dell'11 settembre 2015
- 5 Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998
- 6 Paba Giovanni, *Dall'Outlook Tower alla Casa della Città*, in *La nuova città*, Fondazione Michelucci Press, Firenze, 2013
- 7 Romano Marco, *La città come opera d'arte*, Einaudi, Torino, 2008; Milani Raffaele, *L'arte della città*, il Mulino, Bologna, 2015
- 8 Ritchin Fred, *Dopo la fotografia*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino, 2009
- 9 Balzola Andrea, Rosa Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011
- 10 Bianchi Amos, *Che cos'è un dispositivo?*, AdVersuS, X, 25, dicembre 2013/abril 2014, pp. 220-230, ISSN:1669-7588
- 11 Foucault Michel, *Dits et écrits II, 1976-1988*, Gallimard, Paris, 2001, pp.299-300 in Bianchi Amos, *Che cos'è un dispositivo?*, AdVersuS, X, 25, dicembre 2013/abril 2014.
- 12 Acquarelli Luca, *Il corpo nella visione e la storia a contrappelo*, introduzione a Crary J., *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, (trad. L. Acquarelli), Einaudi, Torino, 2013, p.X.
- 13 Crary Johnathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Torino, Einaudi, 2013, p. 11.
- 14 Juhani Pallasmaa, *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*, Jaca Book, Milano, 2005, pag. 24
- 15 Crary Johnathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Torino, Einaudi, 2013, p. 28.
- 16 T.M. Alexander, *John Dewey's Theory of Art, Experience and Nature. The Horizons of Feeling*, State University of New York Press, Albany 1987
- 17 J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze, 1951, pag. 51
- 18 J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze, 1951, pag. 65.
- 19 Ivi, pagg. 65, 66
- 20 Mascheroni Giovanna, *Le Comunità viaggianti. Socialità reticolare e mobile dei viaggiatori indipendenti*, Angeli, Milano, 2007.
- 21 Simmel Georg, *Le metropoli e la vita dello spirito* (1903), Armando Editore, Roma, 2013, p.43
- 22 Flora Nicola, Crucianelli Eleonora, *I borghi dell'uomo*, LetteraVentidue, Siracusa, 2013
- 23 Tognon Paola, *La classe dell'arte. Opere, collezionismo, istituzioni, tecnologie e linguaggi*, Silvana Editoriale, Milano, 2012, p.88
- 24 Balzola Andrea, Rosa Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011
- 25 Ivi, p. 14.
- 26 Rosa Paolo, *La necessità di senso, l'arte come dono*, in Tognon Paola, *La classe dell'arte. Opere, collezionismo, istituzioni, tecnologie e linguaggi*, Silvana Editoriale, Milano, 2012, p.90.
- 27 Virilio Paul, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Milano, 1996.
- 28 Ritchin Fred, *Dopo la fotografia*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino, 2009.
- 29 Kentridge William, *Sei lezioni di disegno*, Johan & Levi Editore, Monza, 2016, p. 96.



# Dispositivi per vedere

## 1.1 La camera oscura

Di norma si considera l'invenzione e la diffusione della fotografia come un evento che, pur modificando totalmente la produzione e lo scambio di immagini nel XIX secolo, si inserisce nel sistema percettivo precedentemente incarnato dalla camera oscura.

Sostanzialmente si ipotizza una linea di continuità che, a partire da un modello di visione basato sulla prospettiva, si materializza nella fotografia e successivamente nel cinema, ultime manifestazioni possibili di una rappresentazione del mondo di tipo classico o rinascimentale. Gli unici a scardinare questo sistema sarebbero stati, secondo questa interpretazione, i pittori delle avanguardie della fine dell'Ottocento i quali generarono un modo di vedere totalmente nuovo ma anche altrettanto estraneo per l'uomo ordinario, convenzionalmente assoggettato ad un altro regime visivo.

Jonathan Crary nel testo *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, dà un'interpretazione totalmente diversa di questa evoluzione cercando di spiegare, attraverso l'analisi di alcuni dispositivi ottici, come in realtà tanto la svolta della pittura di fine Ottocento quanto l'invenzione della fotografia siano sintomi di una modifica dello statuto dell'osservatore

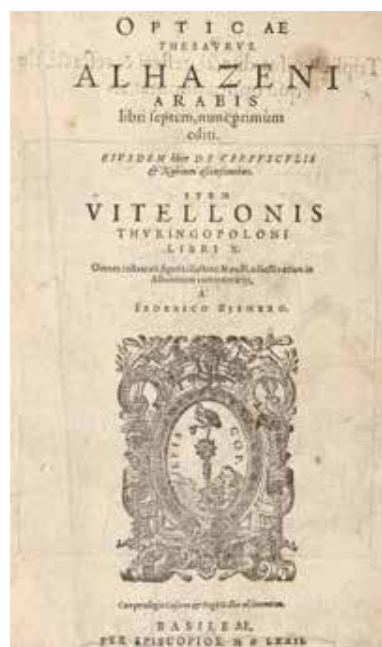


Fig. 1.1.1  
Il trattato sull'ottica di Alhazen (Bassora, 965 circa – Il Cairo, 1039) tradotto in latino nel 1270 dal monaco polacco Vitellione.



Fig. 1.1.2  
Osservazione di un'eclissi di sole in una camera oscura, Gemma Frisius, 1545

avvenuto intorno al 1820, epoca in cui cambia quella che Foucault avrebbe definito come la rete di forze e di regole che guidano la percezione.

Il primo dei dispositivi ad essere analizzato è la camera oscura che non è certo corretto definire un'invenzione. La sua origine, peraltro antichissima, è legata all'osservazione di un fenomeno naturale grazie al quale all'interno di uno spazio buio, attraverso un piccolo foro, la luce proietta su una superficie le immagini dell'esterno.

Nonostante esistano descrizioni del fenomeno attribuite addirittura ad Aristotele<sup>1</sup>, bisogna attendere la fine del X secolo perché il principio della camera oscura venga messo in relazione con il funzionamento dell'occhio umano. Questa scoperta si deve ad Abu Ali ibn al-Hasan, conosciuto in Occidente come Alhazen (965-1038) che ha fornito una descrizione corretta del funzionamento ottico in un'opera (fig.1.1.1) che però si è diffusa in occidente soltanto nel XVI secolo<sup>2</sup>.

A continuare gli studi sulla scia di Alhazen sono una serie di pensatori e scienziati come Ruggero Bacone, Leonardo, Keplero, Cartesio, che hanno utilizzato il fenomeno naturale per i loro studi di ottica e di astronomia<sup>3</sup> (fig. 1.1.2).

In tutta una serie di studi la camera oscura viene utilizzata per dare visibilità ad un'ipotesi teorica e cioè per spiegare, o meglio mostrare, come si formano le immagini retiniche. Attraverso la riproduzione di poche e semplici parti si riesce a spiegare con chiarezza un fenomeno complesso come la visione.

Uno dei nomi più frequentemente associati alla *camera obscura* è quello di Giambattista Della Porta, indicato impropriamente come uno degli inventori di questo strumento. Certamente nella sua *Magia naturalis* pubblicata nel 1558 e ripubblicata nel 1589, è contenuta una descrizione di come intervenire sull'immagine catturata nella camera attraverso l'uso di specchi e di lenti concave per raddrizzare la visione e renderla più nitida. Egli descrive le meraviglie di questa modalità di visione senza accorgersi che stava inaugurando un nuovo rapporto tra osservatore e mondo, che avrebbe portato ad un definitivo allontanamento dalle consuetudini rinascimentali. Fino al Rinascimento l'uomo era parte di un

mondo concepito come un'unità conoscibile solo stando al suo interno, partecipando dello stesso sistema di regole e rappresentazioni che ne regolavano l'esistenza, tanto che fra la realtà e le sue immagini non vi era alcuna distinzione, erano della stessa natura.

Con l'introduzione della camera oscura intesa come luogo dove la visione si materializza, avviene la perdita di questo rapporto di prossimità. Secondo l'interpretazione di Crary il contributo di Della Porta si chiarisce per effetto dei suoi successori, i quali arriveranno (anche attraverso l'uso della camera oscura come metafora della visione) a definire una nuova figura di osservatore che, chiuso nello spazio della camera si isola dal mondo esterno per poterlo osservare meglio.

Perché l'osservazione del mondo si possa compiere in maniera efficace è necessario stare all'interno di uno spazio dalle pareti oscure: un interno che gradualmente assume il carattere di interiorità contrapposto al mondo esteriore di cui si osserva la proiezione o immagine su un piano.

Un altro aspetto introdotto dal dispositivo è quello di separare la visione dal corpo fisico dell'osservatore nel senso che la produzione dell'immagine all'interno della camera si determina indipendentemente dalla sua presenza fisica.

Quanto questa modalità di visione porti l'occhio lontano dal corpo dell'osservatore è chiarito dalle parole di Cartesio, il quale, nella *Diottrica*, dopo aver comparato le immagini retiniche a quelle formatesi nella camera oscura, consiglia ai lettori di procedere ad una dimostrazione pratica collocando nel foro di apertura della camera, a mo' di lente, l'occhio di un uomo morto da poco o quello di un grosso animale<sup>4</sup>.

Per compiere l'osservazione nei modi intesi da Cartesio è necessaria una complessa operazione chirurgica che permetta di staccare materialmente l'occhio dal resto del corpo, al fine di costruire un dispositivo meccanico avente lo scopo di mostrarci il formarsi delle immagini, analogamente a quanto accade nell'occhio umano. Quello che si riproduce nella camera oscura non è tanto l'organo ma il suo funzionamento (fig. 1.1.3), reso visibile da un dispositivo che, libero dai limiti imposti dall'anatomia e dalla fisiologia, consente a Cartesio di effettuare gli studi sulla visione su un

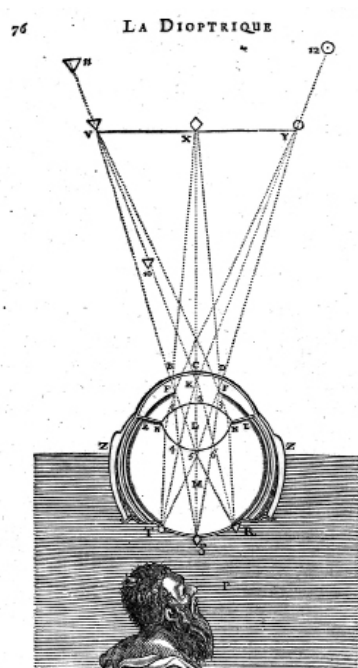


Fig. 1.1.3  
Tavola tratta dalla "Dioptrique" di Cartesio  
1637  
Rifrazione dei raggi all'interno dell'occhio  
umano.

modello di realtà riprodotto in una macchina.

L'osservatore all'interno di questo dispositivo è un ospite marginale, il suo funzionamento consente la riproduzione del mondo esterno indipendentemente dalla sua possibilità di farne un'esperienza fisica e sensoriale. Questo nuovo soggetto osservatore che si sottrae alle regole dell'armonia rinascimentale del mondo isolandosi nell'interiorità della camera, sperimenta la simultaneità spaziale e temporale tra la propria soggettività tutta corporea e la rappresentazione meccanica, incorporea dell'oggettività del mondo. Una contraddizione tra sfera soggettiva dell'esperienza e validità obiettiva della conoscenza che la filosofia del XVII secolo tende a risolvere attraverso una visione del reale sempre più incorporea e distaccata.

Si afferma l'idea cartesiana del pensiero come unica via per la conoscenza del mondo, idea ben rappresentata dallo spazio della camera oscura caratterizzato da chiusura, oscurità, separazione (fig. 1.1.4).

«Voglio ora chiudere gli occhi, turarmi le orecchie, distrarre tutti i miei sensi»<sup>5</sup>, afferma Cartesio nelle *Meditazioni metafisiche* cercando nella rinuncia al mondo sensoriale una strada per conciliare l'esistenza del singolo ed autonomo osservatore con un mondo esteriore, unico per tutti gli esseri, la cui conoscenza oggettiva è possibile solo attraverso un'indagine mentale. In questo modo la camera oscura diviene una metafora della mente quale spazio interiore in cui osservare e organizzare i propri contenuti cognitivi. Anche John Locke nel suo *Saggio sull'intelletto umano* pubblicato a Londra nel 1690 sostiene la analogia tra mente e camera oscura:

«La sensazione esterna e quella interna sono le sole vie che io sappia trovare per le quali la conoscenza passa nell'intelletto. Per quanto mi riesce di vedere, queste soltanto sono le finestre attraverso le quali la luce penetra in questa camera oscura. Infatti mi sembra che l'intelletto non sia dissimile da un ripostiglio interamente chiuso alla luce, che abbia soltanto qualche piccola apertura che lasci entrare le similitudini visibili o idee delle cose esterne»<sup>6</sup>.

Un interessante scritto di Emiliano Ferrari<sup>7</sup> sull'argomento individua nella posizione di Locke due incongruenze che possono tornare utili per

comprendere come nei secoli successivi si sia modificato il contesto e di conseguenza anche il senso del dispositivo. La prima riguarda l'inefficacia del paragone che Locke fa tra idee e immagini della camera oscura: mentre le idee non hanno alcun rapporto di somiglianza con la realtà, le immagini mantengono un rapporto mimetico con gli oggetti che le determinano, e quindi la metafora camera oscura/mente non può essere tradotta letteralmente. Inoltre lo stesso Locke ritiene che, mentre nella mente le idee sono archiviate ed ordinate nella forma del ricordo, nella camera c'è l'impossibilità di fissare le immagini.

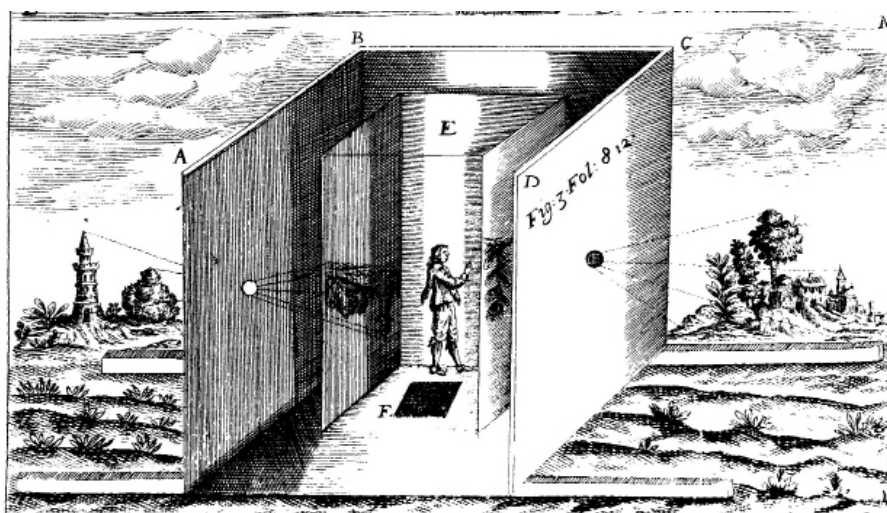


Fig. 1.1.4  
Illustrazione di una camera oscura portatile in  
Kircher, *Ars Magna Lucis Et Umbra*, 1646.

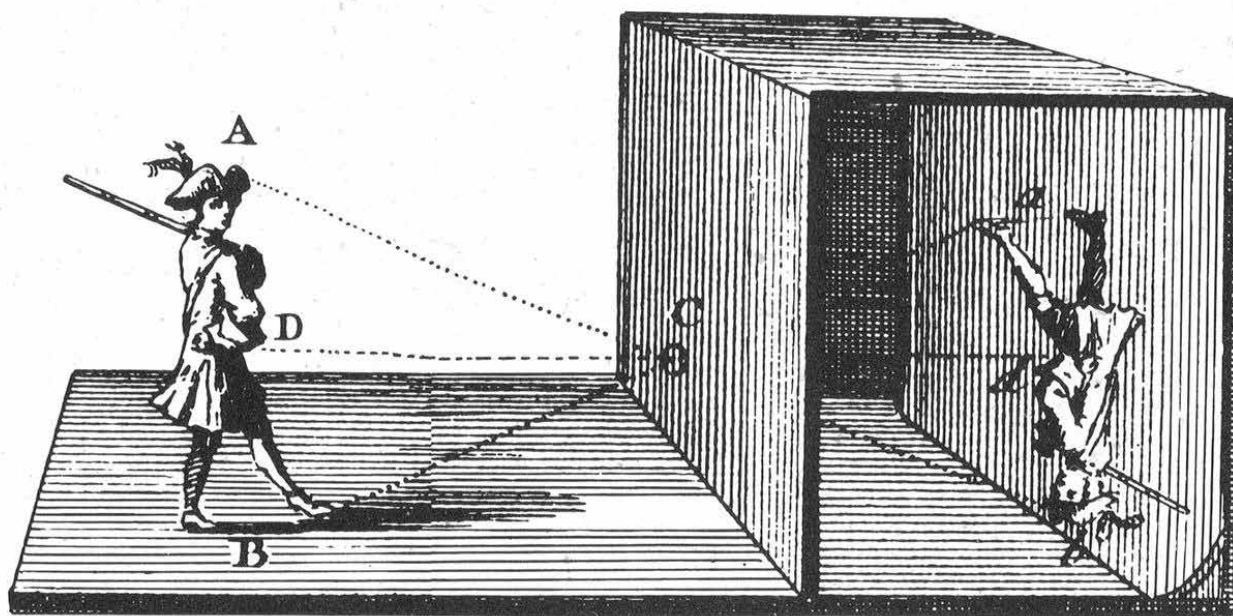
Forse per sfuggire a questa evanescenza Leibnitz ipotizza una camera oscura in cui la tela che riceve le immagini non è passiva ma ha una sua conformazione pregressa, è «variegata da pieghe rappresentanti le conoscenze innate ed una forza di agire o meglio di reagire alle impressioni delle immagini nuove»<sup>8</sup>. Sembra quasi che vi sia un'intuizione dei processi fotochimici per la produzione delle immagini che sono però ancora quasi sconosciuti.

Il problema che deve affrontare Leibnitz rispetto a Cartesio è quello di conciliare la presunta verità della visione all'interno della camera, paragonata all'occhio divino, con una molteplicità di punti di vista limitati, monadici e certamente umani. Il nostro modo di guardare il mondo è,



secondo Leibnitz, legato ad una visione di tipo conico nella quale, se è vero che esiste un solo punto dal quale osservare una realtà apparentemente caotica per metterla in ordine, è vero anche che esiste una molteplicità di ordini relativi ad ogni osservatore. La visione all'interno della camera oscura incarna la possibilità di razionalizzare la comprensione di un luogo specifico attraverso la accumulazione di molteplici punti di vista corrispondenti agli ordini possibili. Un esempio di quali possano essere gli esiti di queste teorie si ritrova nel lavoro del Canaletto: egli, per realizzare le sue vedute di Venezia della metà del XVIII secolo, mette a punto un metodo che gli consente di leggere e rappresentare un luogo apparentemente caotico come la città facendo uso della camera oscura<sup>9</sup>. L'esito finale di questo processo dipende dalla relazione che si determina tra il punto di vista monadico ed il quadro dove si forma l'immagine. Unicamente nella forma della rappresentazione è possibile descrivere un ordine che non sia percepibile nell'esperienza sensoriale diretta.

Fig. 1.1.5  
Schema di funzionamento della camera oscura.





Quindi, partendo da un'analogia della camera oscura con l'occhio della mente siamo approdati allo schermo (o quadro) come superficie sulla quale le percezioni di una mente razionale, in cui tutti i sensi cooperano per fornire una conoscenza sul mondo, vengono accumulate ordinatamente. Questa superficie osservabile, pur rappresentando il punto di vista del soggetto, è esterna alla sua corporeità, non tiene in alcun conto i sensi se non come complementi di una mente razionale, e quindi non associati ad organi fisiologici. Nell'ottica di questa lettura della camera oscura come dispositivo in cui diviene visibile il rapporto tra osservatore e mondo, conviene ripercorrere brevemente la sua diffusione come strumento di supporto per la rappresentazione pittorica e topografica del territorio.

Alla fine del XVI secolo l'introduzione di lenti convesse ha permesso un'apertura più ampia e conseguentemente un'immagine più luminosa e più chiara all'interno della camera oscura, che ne ha consentito l'uso come dispositivo atto a «disegnare con una matita la prospettiva, l'ombreggiatura e la colorazione, secondo natura»<sup>10</sup>. In tutti gli anni in cui la camera oscura viene impiegata il principio ottico e gli elementi fondamentali alla base del suo funzionamento non cambiano (fig. 1.1.5).

A cambiare sono piuttosto i numerosi modelli di *camera obscura* che si diffusero a partire dal XVII secolo: questi si differenziano per i diversi usi, oltre che per l'impiego di lenti e specchi utili a raddrizzare l'immagine e renderla più nitida. Johann Christoph Sturm, Johann Zahn e Georg Friedrich Brander sono alcuni tra quelli che ne hanno sviluppato dei tipi a scatola che sono stati il fondamento per i modelli successivi comunemente usati dagli artisti settecenteschi.

Una carrellata tra i disegni e le testimonianze di varie epoche ci mostra camere ricavate in una stanza buia (*camera immobilis*) e tipi sempre più piccoli ricavati in scatole che con vari sistemi permettono l'adattamento ai tavoli di disegno (*camera portabilis*) (figg. 1.1.6, 1.1.7, 1.1.8). Tra le camere portatili alcune prendono l'aspetto di vere e proprie portantine fino ad una variabile di camera mobile, descritta nel Settecento<sup>11</sup>: montata sul tetto di una carrozza, essa sembra anticipare le esigenze di una rappresentazione in movimento dell'osservatore contemporaneo.

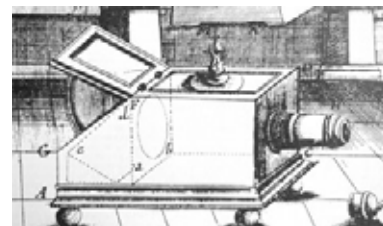


Fig. 1.1.6  
Disegno della "camera obscura" pubblicato da Johann Zahn nel suo trattato *Oculus Artificialis Telediotricus Sive Telescopium* (1685).

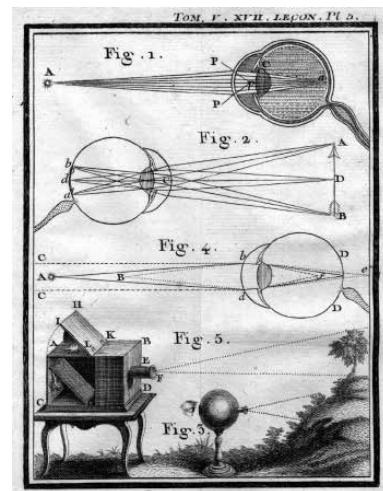


Fig. 1.1.7  
Schema di una camera ottica settecentesca, Nollet, 1743-1764.

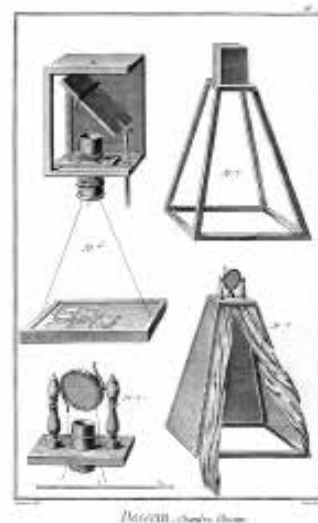


Fig. 1.1.8  
Camera obscura in *Encyclopédie*, Denis Diderot and Jean le Rond d'Alembert, 1751.

Già nel XVII secolo, per adattarsi alle esigenze di mobilità dei pittori e dei topografi, vengono progettate e realizzate numerose camere portatili con lo scopo di migliorare l'osservazione e la rappresentazione del paesaggio o della città.

Robert Hooke ne progetta una indossabile (fig. 1.1.9), mentre un dispositivo più efficiente del tipo a tenda, ulteriormente arricchito in seguito da una torretta rotante per l'osservazione circolare viene progettato da Giovanni Keplero.

Ad ognuno di questi oggetti corrisponde un diverso accesso al mondo visibile: si va dalla semplice osservazione, all'intrattenimento popolare, agli studi scientifici, alla pratica artistica. L'analisi dell'oggetto non esaurisce però il senso di uno strumento che, pur rimanendo sostanzialmente inalterato nel suo funzionamento ottico, ha anche quella che Jonathan Crary definisce "identità discorsiva":

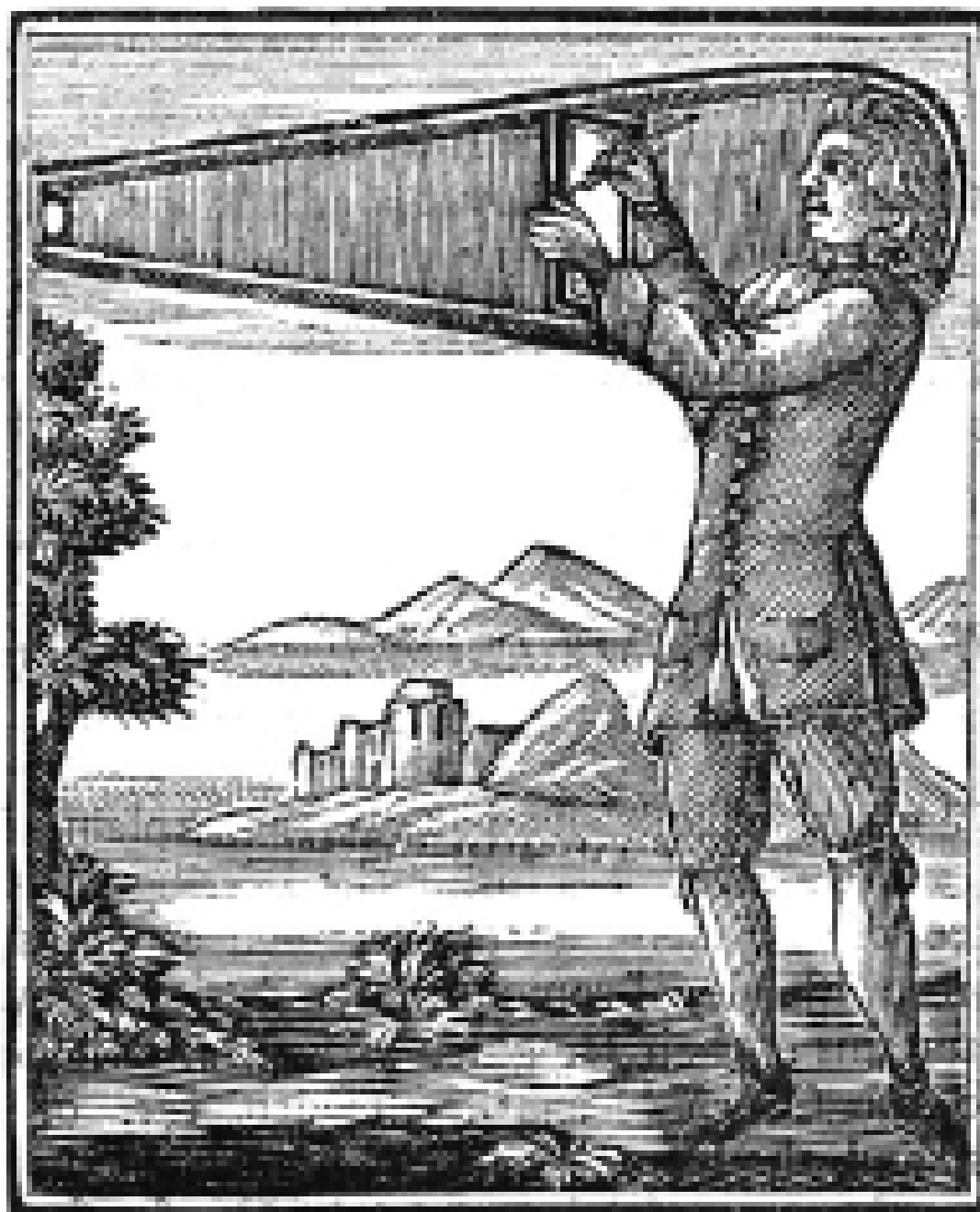
«In realtà ciò che costituisce la camera oscura è proprio la sua identità multipla, il suo statuto "misto" tra figura epistemologica di un ordine discorsivo e oggetto appartenente a un sistema di pratiche culturali»<sup>12</sup>.

Un oggetto utilizzato per uno scopo ma anche qualcosa di cui si parla, un punto di incontro tra discorsi e pratiche. Proprio in relazione a questa sua natura multipla è utile seguirne la diffusione.

La camera oscura considerata dal punto di vista tecnologico si è andata sempre più perfezionando, raggiungendo efficacemente lo scopo di pervenire alla migliore osservazione e rappresentazione possibile di un mondo complesso, riportato all'ordine grazie ad un'operazione di semplificazione e di ritaglio.

Tuttavia, molto presto le modalità percettive consentite dal dispositivo sono diventate insufficienti per un osservatore che, grazie anche agli studi fisiologici sulla visione, ha completamente riconfigurato il suo statuto. I pittori, gli osservatori della natura hanno sostituito perciò, nella seconda metà dell'Ottocento, la camera oscura con altri dispositivi che hanno portato il corpo e la visione soggettiva al centro della percezione del mondo.

Fig. 1.1.9  
Modello indossabile di camera oscura di  
Robert Hooke chiamata "Picture Box",  
1694.



## 1.2 La camera lucida

Fig. 1.2.1

Descrizione della Camera Lucida di William Hyde Wollaston, pubblicato in The Philosophical Magazine, v.27, 1807.

### THE PHILOSOPHICAL MAGAZINE:

COMPREHENDING  
THE VARIOUS BRANCHES OF SCIENCE,  
THE LIBERAL AND FINE ARTS,  
AGRICULTURE, MANUFACTURES,  
AND  
COMMERCE.

BY ALEXANDER TILLOCH,  
HONORARY MEMBER OF THE ROYAL IRISH ACADEMY, &c. &c. &c.

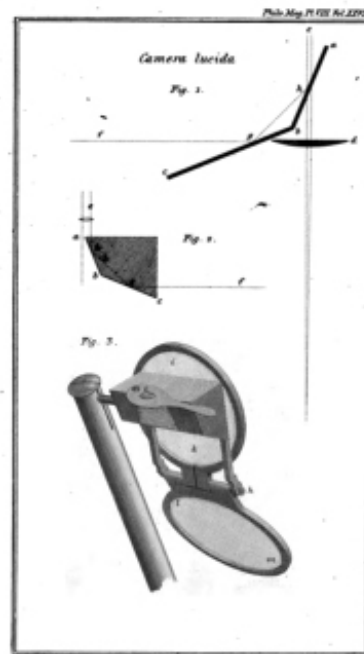
"*Non solummodo terra idcirco melior quia ex se sua pignora, nec solum  
vbi quia ex alienis liberos et opes.*" Juv. *l. vii. Moe. Julo. lib. i. cap. 1.*

VOL. XXVII.

For FEBRUARY, MARCH, APRIL, and MAY, 1807.

L O N D O N :

Printed by E. Taylor and Co., 55, Shoe Lane, Fleet Street:  
And sold by Messrs. RICHARDSON; CADELL and DAVIES; LONGMAN,  
HURST, REES, and ORME; SHERWOOD; MURRAY; HARRIS;  
YOUNG and MASON; HARRISON; LONDON: BAILE and  
BRADSHAW, Edinburgh; BAILE and REID, and  
R. NISBET, Glasgow; and GILBERT  
and HODGES, Dublin.



A differenza della camera oscura il cui principio ottico era noto fin dal IX secolo, la camera lucida o camera chiara si deve ad un brevetto del 1806 depositato a Londra da William Hyde Wollaston (1737-1815), chimico e fisico inglese, attento osservatore della natura (fig. 1.2.1).

Fra i due dispositivi, a dispetto del nome, vi sono grandi differenze ed una sola somiglianza, entrambi vengono utilizzati come strumenti per il disegno.

Tanto per cominciare la camera lucida non è affatto uno spazio chiuso.

Il dispositivo consiste in un prisma riflettente, quadrilatero o triangolare, montato su un'asta rigida posizionato verso un oggetto da rappresentare. La forma del prisma produce una doppia riflessione che raddrizza e proietta l'immagine dell'oggetto direttamente sull'occhio dell'osservatore, il quale può virtualmente sovrapporla ad un foglio di carta e tentare di riprodurla con una matita.

L'immagine è disponibile per la riproduzione esclusivamente per l'apparato visivo di colui che utilizza il dispositivo, e si sovrappone come un velo impalpabile a ciò che il suo occhio guarda in quel momento attraverso lo specchio.

Possiamo supporre che l'analogia delle due denominazioni sia dovuta al fatto che per un periodo entrambi gli strumenti sono stati usati dai pittori di paesaggio, e che quindi si intendesse con la parola camera una sorta di sinonimo della possibilità di disegnare: al buio nella camera oscura e alla luce nella camera chiara.

Sorprende che questa confusione rimanga anche tra gli studiosi della pittura di paesaggio, che avrebbero dovuto invece rilevare tra i due strumenti ben altre differenze. Le fa notare Erna Fiorentini che in uno studio recente mette a confronto le caratteristiche principali della camera oscura e della camera lucida<sup>13</sup>, insistendo sulla capacità di quest'ultima di consentire una modalità di disegno del reale che partendo da una presa di contatto diretta del luogo ne aumenti il grado di percezione.

Non è perciò solo per la sua maneggevolezza che la camera lucida si diffonde rapidamente sia tra coloro che, pur non essendo esperti, intendevano usare il disegno come strumento di indagine della realtà, sia soprattutto in una generazione di pittori (fig. 1.2.2) che negli stessi anni stava sperimentando quanto il contatto diretto con il mondo fisico potesse influire sulla rappresentazione della natura.



Fig.1.2.2  
Civitella Gazzette, Penry Williams ha  
catturato un gruppo di artisti al lavoro nel  
paesaggio di  
Civitella nel luglio del 1839, 101x191mm,  
inchiostro su carta, Londra, British Museum



Fig.1.2.3  
Camera lucida di Julius Zollner, 1877.

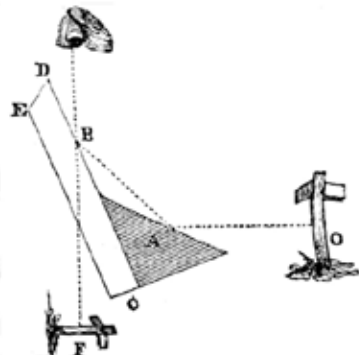


Fig.1.2.4  
Principio della camera lucida di Giovanni Battista Amici. In Magazine of sciences, 25 Gennaio 1840, p.338.

I motivi più profondi di questo passaggio tra i due dispositivi lo chiarisce Erna Fiorentini quando afferma:

«Il fenomeno della diffusione della camera lucida, che soppianta letteralmente la camera oscura come metodo di osservazione e rappresentazione dal vero, si inserisce perfettamente, date le caratteristiche dello strumento, nella necessità di un nuovo incontro con il visibile che prende forma all'inizio dell'Ottocento»<sup>14</sup>.

L'interesse per il paesaggio cresce proprio in questi anni, e la camera lucida finisce per sostituire gli altri dispositivi per motivi non solo pratici.

La rappresentazione che ne deriva è un connubio interessante di precisione ed interpretazione perfettamente congeniale ad un nuovo approccio al visibile, in cui alla osservazione empirica come strumento oggettivo per la conoscenza della natura si va sempre più sovrapponendo la percezione individuale. La visione oggettiva viene filtrata attraverso la visione soggettiva di un osservatore che, non dovendosi più isolare nello spazio buio della camera oscura, è parte del luogo che rappresenta, di cui riesce a registrare anche le occorrenze occasionali (fig. 1.2.3).

Questa nuova capacità di registrazione determina l'uso dello strumento anche in campo militare, dove si sentiva l'esigenza di aggiungere alle fredde mappe redatte dai topografi ulteriori indicazioni grafiche in grado di aumentare la congruenza percettiva tra il luogo e la sua rappresentazione, in maniera da consentirne una più rapida individuazione. È proprio il passaggio da rappresentazione dello spazio a rappresentazione del luogo ad essere facilitato dallo strumento sperimentato da molteplici categorie di utilizzatori.

Artisti, viaggiatori, scienziati, topografi hanno potuto usufruire della sua doppia natura:

« [...] essa offriva anche la possibilità di liberare la linea, come mezzo di espressione artistica, dai legami della razionalità illuminista, e di incorporarla nelle soluzioni di quella produzione artistica che sperimentava un nuovo concetto di osservazione e registrazione della Natura»<sup>15</sup>.

La camera lucida si diffonde rapidamente, dopo la pubblicazione



del brevetto nel 1807, in molti paesi europei tra cui anche l'Italia dove, nel 1819, il fisico e costruttore di strumenti ottici Giovanni Battista Amici, ne brevetta un modello che diviene in breve tempo alternativo a quello di Wollaston (fig. 1.2.4).

Lo dimostrano i documenti d'ordine che da tutta Italia piovono verso l'officina di Amici, e le testimonianze, puntualmente riportate da Erna Fiorentini<sup>16</sup>, sull'utilizzazione dello strumento a Roma e a Napoli dove la camera lucida era arrivata attraverso vari canali: gli ultimi viaggiatori del Grand Tour, gli esperti di scienze naturali e, naturalmente, gli artisti professionisti (fig. 1.2.5).

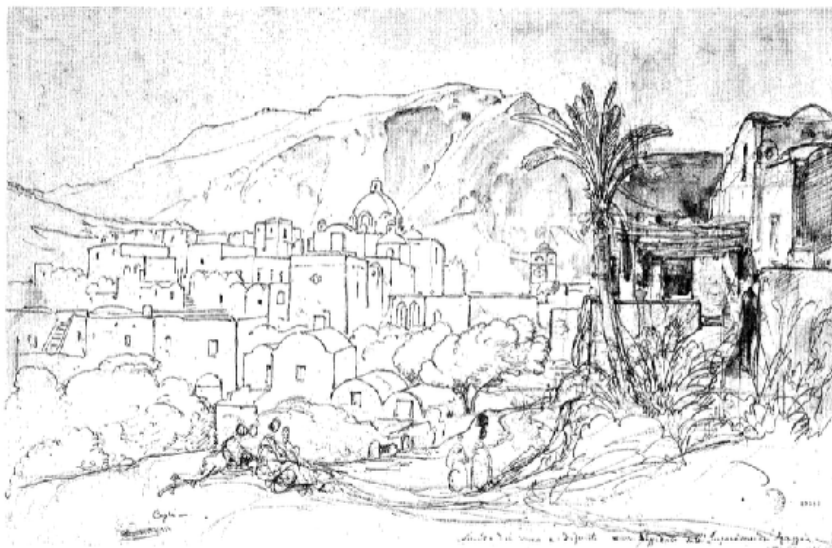


Fig.1.2.5  
Giacinto Gigante, Veduta di Capri con la chiesa di Santo Stefano, 1845 ca., matita, penna e acquerello su carta, 27 x 41 cm, Napoli, Museo Nazionale di San Martino, collezione Ferrara-Dentice. Nell'annotazione in basso a destra si legge: «Lucido dal vero e dipinto ora posseduto dall'Imperatore di Russia».

In questo momento non ci interessa però tanto tracciare la storia dello strumento quanto mettere in evidenza il meccanismo percettivo che è alla base del suo funzionamento, che ne fa uno dei primi dispositivi a rappresentare il passaggio dalla visione oggettiva della camera oscura ad una modalità più soggettiva, certamente influenzata dalla visione individuale e fisiologica, in quanto il riflesso della realtà restituita dal prisma all'osservatore è un'immagine evanescente influenzata dalla fisiologia dell'occhio. L'uso di questa immagine per la riproduzione non è immediata né semplice.

Fig.1.2.6

Descrizione di una Camera Lucida: An Instrument for Drawing in True Perspective, and for Copying, Reducing, or Enlarging Other Drawings, di George Dollond, Ottico di Sua Maestà, 1830. George Dollond è stato collaboratore di Wollaston nella costruzione della prima camera lucida. Nel 1830, Dollond pubblica un saggio con delle istruzioni sull'uso del dispositivo.

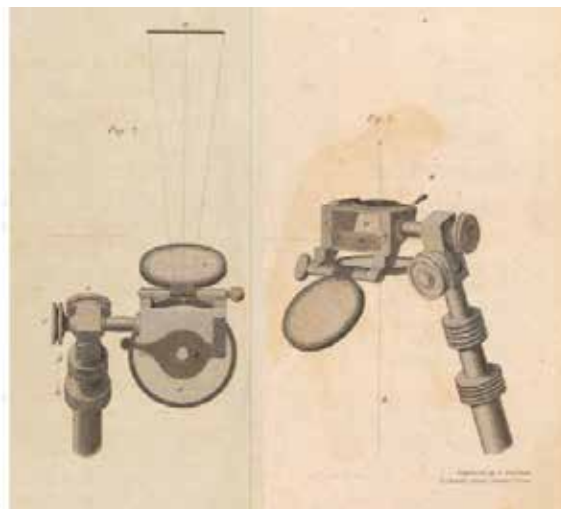
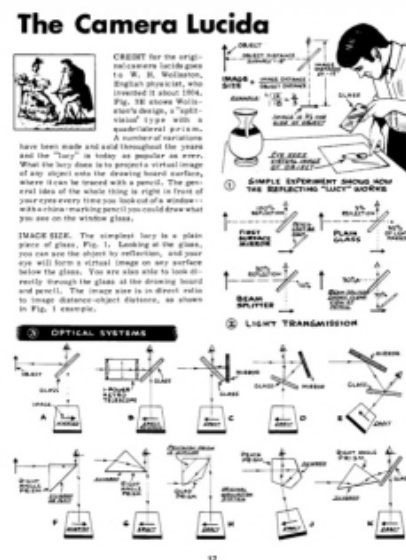
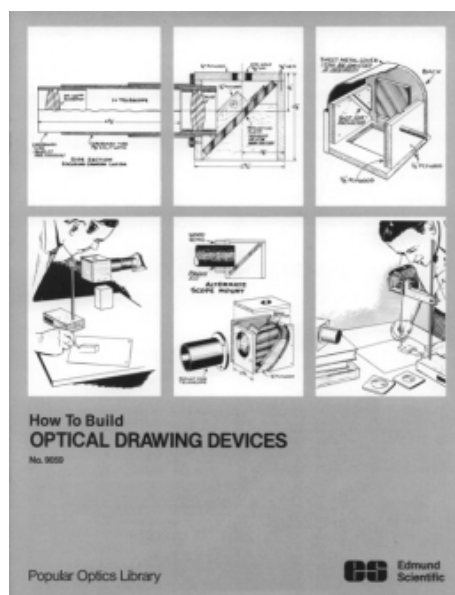


Fig.1.2.7

How to Build Optical Drawing Devices, di Edmund Optics, 1972



Infatti tutti quelli che, dalla sua invenzione ad oggi, si sono avvalsi di questo dispositivo sono stati guidati da una serie di semplici indicazioni che, a partire dal primo brevetto, ne hanno accompagnato tutte le versioni fino a quelle più recenti (figg. 1.2.6, 1.2.7).

Queste indicazioni riguardano solo in parte lo strumento, dal funzionamento molto elementare, e sono invece tutte rivolte a definire il rapporto tra l'osservatore, l'oggetto e la sua rappresentazione. Oltre a chiarire la relazione in termini di distanza e modalità d'illuminazione, esse



forniscono alcune tecniche per far collimare il disegno con l'immagine riflessa nell'occhio per giungere ad una rappresentazione soddisfacente anche per i non esperti (fig.1.2.8).

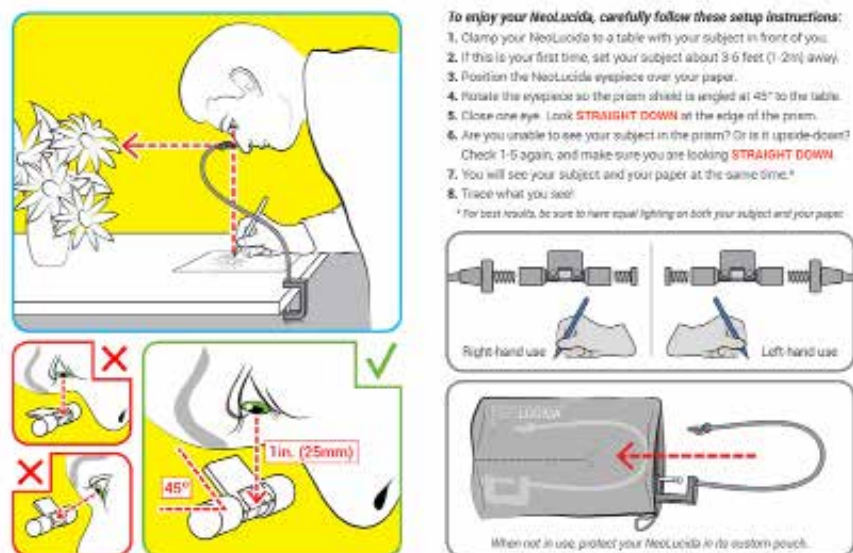


Fig.1.2.8  
Istruzioni sintetiche per l'uso di Neolucida, una camera lucida brevettata nel 2013, fornite nella scatola al momento dell'acquisto.

Le indicazioni sono fondamentali in quanto l'osservatore/disegnatore si trova a fare i conti con alcune difficoltà mai sperimentate nelle precedenti esperienze di "copia dal vero".

Poiché la visione sparisce o sembra spostarsi rispetto al disegno tracciato ad ogni movimento della testa o degli occhi è necessario restare il più fermi possibile durante l'operazione di tracciamento e di conseguenza, per non perdere la sovrapposizione tra immagine e disegno, è necessario operare una estrema sintesi nella rappresentazione.

Sebbene il nome dello strumento potrebbe far pensare all'operazione di lucidare la realtà come ad un'azione di mero ricalco, in realtà ci troviamo di fronte ad un dispositivo che consente, anzi potenzia la partecipazione attiva dell'osservatore, il quale traspone la realtà sul foglio da disegno mediandola con la propria esperienza.

A seconda degli utilizzatori la camera lucida diventerà uno strumento per educare l'occhio, per riprodurre fedelmente la regolarità delle forme naturali, o per filtrare la riproduzione delle forme e dei

fenomeni con la propria sensibilità di pittore.

Per le sue caratteristiche ottiche lo strumento si inserisce a pieno titolo tra quelli che contribuiscono ad un nuovo incontro col visibile, che caratterizza la prima metà dell'Ottocento.

Tuttavia, la grande libertà di scelta che la camera lucida offre all'osservatore non è comune agli altri strumenti per la visione introdotti negli anni a seguire: essi, come vedremo, tendono a irreggimentare la visione in dispositivi che consentono all'osservatore molti meno gradi di libertà.

### 1.3 La chiusura del foro

Per descrivere la connessione di eventi che portarono nel XIX secolo ad una riconfigurazione dello statuto dell'osservatore, Jonathan Crary parte dall'analisi delle pagine iniziali della *Teoria dei colori* di Goethe (1749-1832), nelle quali lo studioso tedesco descrive un fenomeno ottico osservato all'interno della camera oscura chiudendo il foro da cui passa la luce:

«Si produca nell'imposta di una stanza, il più possibile buia, un'apertura rotonda di circa tre pollici di diametro, che sia possibile aprire chiudere a piacimento. Si faccia splendere il sole attraverso di essa, fino a raggiungere una carta bianca, e si fissi con lo sguardo, da una certa distanza, il cerchio luminoso che ne risulta. Si chiuda quindi l'apertura e si guardi verso il luogo più oscuro della stanza: si vedrà ondeggiare dinanzi un cerchio. Il centro di quest'ultimo lo si vedrà chiaro e incolore, appena leggermente giallo, e subito il margine apparirà color porpora. Il fenomeno dura un certo tempo, fino a quando il porpora, procedendo dall'esterno, non copre l'intero cerchio, cancellandone infine del tutto il centro luminoso»<sup>17</sup>.

Questa semplice operazione descrive efficacemente un passaggio epocale per le teorie della visione in quanto l'immagine del cerchio luminoso descritta da Goethe non si forma sulla superficie interna alla camera oscura ma nel corpo dell'osservatore, che in qualche modo diventa produttore attivo di immagini. La visione dipende, in questo caso, sia da elementi appartenenti al soggetto, sia da elementi del mondo esterno, ma sono molti gli esempi citati da Goethe in cui la visione non ha nessuna relazione

diretta con l'esterno.

Questa dissociazione dal mondo oggettivo sarà uno degli elementi fondativi di una nuova modalità visiva che si afferma nel XIX secolo. Per comprenderne a fondo la natura è necessario percorrere due strade che hanno in comune l'interesse per l'uomo nella sua corporeità: una è quella dei discorsi qualitativi sull'occhio, propri della filosofia, l'altra è quella dei discorsi quantitativi, propri della scienza.

Quanto le due strade si intreccino è testimoniato dalle parole di Schopenhauer (1788-1860), un altro studioso fautore della natura interamente soggettiva della visione; egli esplicita il suo interesse per la fisiologia riferendosi al lavoro del fisiologo francese François Bichat (1771-1802) con la seguente affermazione riportata nel libro di Crary:

«Le sue e le mie riflessioni si sostengono reciprocamente, in quanto le sue sono il commentario fisiologico delle mie e le mie il commentario filosofico delle sue, cosicché verremo capiti meglio se saremo letti insieme da entrambi i punti di vista»<sup>18</sup>.

Per gli scienziati il corpo diventa, agli inizi del XIX secolo, l'oggetto di numerosi studi e ricerche volti a comprenderne il funzionamento. Questi studi porteranno alla definizione dell'organismo come un insieme di parti e sistemi sempre più specifici, che accolgono separatamente funzioni come la memoria, le emozioni, il movimento.

Considerare il corpo come un insieme di organi separati con funzioni specifiche aiuta i filosofi dell'epoca a cercare una separazione tra la mera vita istintuale e le funzioni superiori, come ad esempio quella della percezione estetica, che sarebbe legata ad una qualità superiore della vista in uomini non comuni come gli artisti e gli uomini di genio.

Schopenhauer ipotizza che la percezione estetica pura sia un punto di arrivo di un processo che coinvolge il corpo dell'osservatore:

«È un fenomeno celebrato anche la vista degli oggetti belli, per esempio di una bella veduta. La sua purezza e la sua perfezione dipendono non soltanto dall'oggetto, ma anche dalla costituzione del cervello, ossia dalla forma e dalla grandezza di quest'ultimo, dalla finitezza della sua struttura e da come le pulsazioni delle arterie cerebrali stimolano la sua attività»<sup>19</sup>.

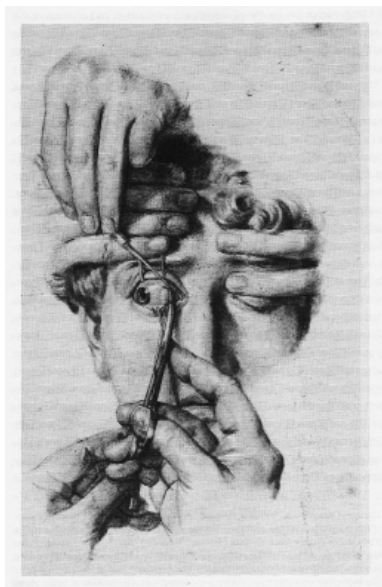


Fig. 1.3.1  
Disegno di Nicolas-Henri Jacob, in *Traité complet de l'anatomie de l'homme* di Marc-Jean Bourguery, 1839.

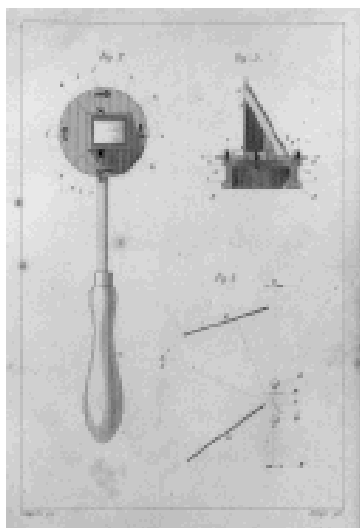


Fig. 1.3.2  
Oftalmoscopio di Helmholtz, 1851.

Dopo aver scoperto che la conoscenza è condizionata dal funzionamento anatomico del corpo, i fisiologi del XIX secolo hanno descritto l'organismo come una serie di processi fisiochimici osservabili e manipolabili in laboratorio, affermando che anche certe modalità di percezione possono essere modificate dall'esterno.

A noi interessano in particolare gli studi sull'ottica fisiologica (fig. 1.3.1), per l'influenza che hanno avuto sui discorsi riguardanti il rapporto tra visione e conoscenza.

Le teorie di Johannes Peter Müller (1801-1858) e del suo collaboratore Hermann von Helmholtz (1821-1894), vengono riportate nel libro di Crary come quelle che hanno maggiormente contribuito a ridefinire la visione.

Il sistema sensoriale corporeo viene suddiviso e specializzato in fasci di nervi sui quali vengono effettuate, con degli appositi dispositivi per l'osservazione dell'occhio come l'oftalmoscopio di Helmholtz (fig. 1.3.2), delle prove: queste dimostrano che una stessa causa esterna produce sensazioni diverse a seconda del nervo che va a stimolare. Per lo stesso principio cause diverse possono produrre la stessa sensazione agendo su un determinato nervo sensorio. La percezione visiva viene così descritta come una facoltà in cui tra le sensazioni e lo stimolo non vi è una relazione diretta ed univoca.

Ad esempio Müller<sup>20</sup> afferma che la sensazione della luce nell'occhio può essere prodotta da diversi fattori: da ondulazioni o emanazioni chiamate luce, da cause meccaniche, da elettricità, da agenti chimici, dall'eccitazione del sangue.

Questi concetti hanno esercitato una grande influenza sulle teorie della percezione, in quanto lasciano intendere che tra il mondo e il soggetto non vi sia un rapporto univoco, e che quindi ogni visione produca una propria realtà, impossibile da ricondurre a delle cause o a dei significati.

Il venir meno dei rapporti di somiglianza e l'allontanamento della visione dalla significazione conduce a teorizzare una sorta di percezione pura, che è alla base delle sperimentazioni artistiche della seconda metà del XIX secolo.

Filosofi e storici dell'arte come Konrad Fiedler (1841-1895), Alois Riegl (1858-1905), Heinrich Wölfflin (1864-1945) sviluppano le loro idee proprio a partire dal concetto di pura visibilità.

Per ogni artista l'attività di creazione è un processo che parte dal dato percepito attraverso la pura visibilità, e arriva all'espressione artistica da cui è bandita ogni intenzione imitativa così come ogni preoccupazione contenutistica.

La teoria da cui parte Crary, ossia il filtro con cui egli analizzerà nel suo testo gli strumenti ottici diffusi nella prima metà del XIX secolo, è che è la stessa rete di saperi che ha nutrito le riflessioni dei filosofi ed il lavoro degli artisti a determinare la nascita di un nuovo soggetto osservatore.

Egli afferma che non esiste una scissione tra avanguardie artistiche ed osservatore ma che i sistemi visivi che vengono messi a punto in questo secolo, operando sulla vista come senso privilegiato, sono tecniche per la manipolazione ed il controllo dei soggetti all'interno delle istituzioni disciplinari (fabbriche, scuole, burocrazie) della nuova civiltà industriale, che esigeva soggetti attenti ed in grado di coordinare rapidamente i movimenti del corpo per eseguire azioni ripetitive ottimizzando il proprio rendimento.

#### **1.4 Giocattoli filosofici**

Tutti gli studi sulla visione nel XIX secolo si avvalgono dell'osservazione di un fenomeno ottico particolarmente importante per individuare alcuni attributi della visione soggettiva: il fenomeno dell'immagine postuma o consecutiva.

L'esistenza di questo tipo di immagine, che persiste nell'occhio del soggetto anche in assenza dello stimolo e che cambia nel tempo dell'osservazione, conferma sul piano empirico la possibilità di attribuire alla visione due attributi fondamentali: la totale autonomia dal referente esterno e la temporalità. Queste rappresentano le due caratteristiche in grado di fornire indicazioni sulla distanza che separa questa modalità di visione da quella esemplificata dalla camera oscura, basata invece sulla relazione diretta tra esterno ed interno e sulla simultaneità dell'immagine percepita che poteva essere sintetizzata in un quadro o superficie di rappresentazione.

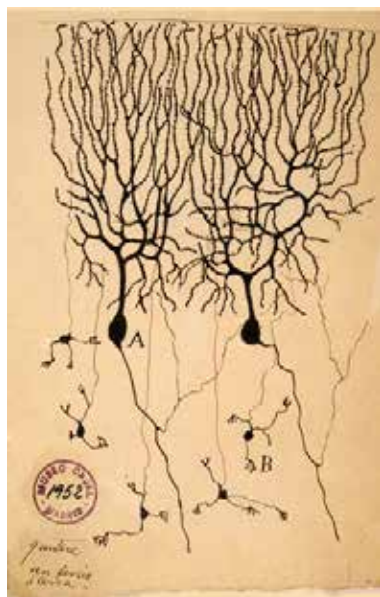


Fig.1.4.1  
Cellule di Purkinje della corteccia del  
cervelletto, disegnate da Santiago Ramón y  
Cajal

Questo passaggio determina, in una fase iniziale, una perdita di autorità della percezione che in quanto autonoma e soggettiva non riesce più ad essere veicolo di conoscenza sul mondo. Si sviluppa perciò una riflessione che coinvolge scienziati e filosofi, nel tentativo di fornire alla visione soggettiva un valore epistemologico rendendola misurabile.

La nuova modalità di visione che, come aveva già notato Goethe, si sviluppa e si modifica lungo un arco temporale è vista come un processo i cui singoli passaggi possono essere misurati all'interno dell'occhio in termini di intensità e di durata.

Attraverso esperimenti e misurazioni è il fisiologo ceco Jan Purkinje (1787-1869) a realizzare una vera e propria mappatura dell'occhio riuscendo tra l'altro a classificare vari tipi di immagine postuma (fig.1.4.1). Attraverso queste misurazioni Purkinje stabilisce quanto impiega l'occhio ad affaticarsi, la pupilla a dilatarsi o a contrarsi, misura l'estensione del campo visivo ed i movimenti oculari.

Questi tentativi di rendere oggettiva, e cioè misurabile e controllabile, la visione hanno consentito di passare dalla riflessione teorica alla costruzione di strumenti il cui funzionamento è fondato sui dati raccolti durante l'osservazione scientifica.

Attraverso queste macchine per la visione si è avuta la possibilità di sperimentare modi di guardare completamente inediti e suggestivi che hanno determinato il passaggio da un uso scientifico di questi strumenti, nati per lo studio del fenomeno visivo, a mezzi per l'intrattenimento popolare.

Anche in questa seconda veste tuttavia essi non hanno perso la capacità di mettere a nudo il formarsi della visione, ed è per questo che Cray li definisce efficacemente “giocattoli filosofici” poiché sono forme di intrattenimento che però mostrano chiaramente «sia la natura artificiale e allucinatoria dell'immagine generata che la separazione fra l'atto della percezione e l'oggetto percepito»<sup>21</sup>.

Alcuni di questi strumenti sono riusciti, manipolando la temporalità dell'immagine, ad ottenere nuovi effetti visivi, producendo nella retina una sensazione di movimento delle immagini.



Il primo a diffondersi è stato il Taumatropio (fig. 1.4.2), che consiste in un piccolo disco circolare disegnato sulle due facce e legato lateralmente a due corde che, una volta tese tra le mani, ne determinano la rapida rotazione. Grazie al meccanismo dell'immagine postuma i disegni sulle due facce si sovrappongono, generando una terza immagine che si forma esclusivamente sulla retina dell'osservatore. Per la facilità ad essere riprodotto, lo strumento, che è stato presentato per la prima volta dallo scienziato inglese John Ayrton Paris<sup>22</sup> (1785-1856) nel 1825 a Londra, si è diffuso molto rapidamente come forma di intrattenimento (fig. 1.4.3), come mostra la natura talvolta ironica di alcune immagini rappresentate: un esemplare riporta ad esempio sulle due facce un uomo calvo ed una parrucca.



Fig.1.4.2  
Taumatropio recto e verso. Museo Pist,  
Museo Firenze Scienza e Tecnica, Originale:  
Colore Pellicola Dia 6x7  
Paris's original thaumatrope set, 1825



The Projection Box

Fig.1.4.3  
Vignetta di George Cruikshank, Philosophy  
in Sport, 1827.

Un altro strumento in grado di dare l'illusione del movimento è il Fenachistoscopio, che fu ideato contemporaneamente da Joseph Plateau a Bruxelles, e da Simone Stamford a Vienna nel 1833. L'apparecchio consiste in disco di cartone forato lungo la circonferenza da un certo numero di fessure con delle figure dipinte su una delle due facce. Ponendosi di fronte ad uno specchio bisogna far girare il disco attorno al suo centro. Guardando le figure riflesse sullo specchio attraverso le fessure queste, invece di confondersi, sembrano cessare di partecipare alla rotazione del disco, e si animano dando l'illusione di eseguire dei movimenti. In alternativa all'utilizzo dello specchio è possibile costruire il fenachistoscopio



Fig.1.4.4  
Fenachistoscopia disegno di George Cruikshank, *Philosophy in Sport*, 1827.



Fig.1.4.5  
Zootropio di Horner William George, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci", Milano



Fig.1.4.6  
Il praxinoscopio di Émile Reynaud da *La Nature*, 1879

utilizzando due dischi, il primo dei quali conterrà le immagini, mentre il secondo fatto di cartoncino nero avrà le fenditure equidistanti attraverso le quali sarà possibile osservare l'animazione (fig. 1.4.4).

Anche lo zootropio (fig. 1.4.5) è una specie di fenachistoscopia cilindrica, formato da un'asse verticale girevole sul quale è posto un cilindro vuoto; nella parte superiore del cilindro vengono aperte delle fessure lunghe e strette, uguali ed equidistanti. All'interno del cilindro viene sistemata una striscia di carta, mobile e della lunghezza della circonferenza del cilindro, sulla quale si disegnano immagini in numero uguale a quello delle fessure. Guardando attraverso una fessura e imprimendo al cilindro un movimento di rotazione abbastanza veloce, l'occhio più che vedere l'immagine posta all'estremità più lontana del cilindro, avrà l'illusione di vedere animarsi il soggetto disegnato sulla striscia.

Il praxinoscopio (fig. 1.4.6) di Emile Reynaud fu ideato nel 1877. È simile allo zootropio ma è basato non più sulle fessure ma su un prisma, ottenuto con tanti pezzetti di specchio, posto al centro del cilindro sul quale si riflettono le immagini dalla striscia verso l'occhio dell'osservatore.

Tutti i nomi di questi strumenti (cromascopio, eidotropio, coreitoscopia, stroboscopia, fantascopia, caleidoscopio, cinetoscopia, cinematoscopia) riportano il suffisso *-scopia* che deriva dal verbo greco *scopéo* che significa "guardare" e il suffisso *-tropia*, anch'esso di origine greca, che significa "azione del girare" che si riferisce sia alla rappresentazione del movimento sia al fatto che tutti questi attrezzi funzionano con un movimento simile a quello di una ruota.

Pur non essendo legato alla rappresentazione del movimento lo stereoscopia si inserisce nello stesso processo di riposizionamento dell'osservatore. Si tratta di un semplice visore dotato di lenti, ma ne esistono anche versioni di forma diversa (figg. 1.4.7, 1.4.8); esso consente all'osservatore la visione di immagini con un grande effetto di tridimensionalità e di profondità.

Il principio del suo funzionamento si deve allo studio della ricomposizione delle immagini binoculari in una sola immagine. L'esperienza che l'osservatore fa attraverso lo stereoscopia non dipende solo dalla macchina



ma anche dalla capacità dell'occhio di fondere, per un certo tempo, due immagini dissimili. Questa ricomposizione avviene attraverso un lavoro dell'occhio che tende a ricercare i punti simili nelle due immagini per correggere le differenze di inclinazione dell'asse visivo dovute alla distanza tra i due occhi.

È intuitivo comprendere che queste differenze diminuiscono man mano che il fuoco della nostra osservazione si allontana, ed è per questo che l'effetto di realtà tridimensionale data dallo stereoscopio è molto più efficace per gli oggetti collocati in primo piano o in piano medio e si annulla quasi totalmente per le immagini viste da lontano o con pochi elementi salienti.

La sensazione di realtà data da questo strumento non dipende solo dalla somiglianza ma anche dalla vicinanza: gli oggetti sembrano veri perché abbiamo la sensazione di poterli toccare.

Dopo aver prodotto una separazione dei sensi attraverso la scomposizione dell'organismo in un insieme di fasci nervosi distinti uno dall'altro, si assiste alla trasformazione della tangibilità in un'esperienza puramente visiva che sembra riproporsi oggi grazie alla diffusione di immagini ad altissima definizione o in quelle con effetti 3D.

In una fase iniziale della sua diffusione le tessere dello stereoscopio erano realizzate con disegni, ma dopo lo sviluppo della fotografia si moltiplicarono immagini che riproducevano soprattutto spazi saturi di oggetti, per poter sfruttare al meglio le opportunità di possessione tattile consentite dallo strumento.

Proprio a causa di questa caratteristica se ne diffuse un uso legato alla fruizione di immagini erotiche o pornografiche; questo probabilmente screditò lo strumento tra le classi borghesi, che solo poco prima ne avevano decretato un tale successo da renderlo quasi un fenomeno di ipnosi collettiva.

«Gli apparecchi stereoscopici entrano nei salotti delle borghesie europee e americane, seducono le donne, divertono i bambini, si fanno strumenti di istruzione e divertimento. Le sequenze di immagini consentono di affrontare avventure esotiche nel cuore dell'abitazione borghese in un



Fig.1.4.7  
Due tipi di stereoscopi ottocenteschi: lo stereoscopio Holmes e lo stereoscopio Brewster

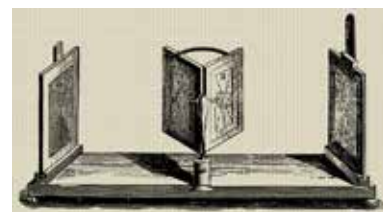


Fig.1.4.8  
Lo stereoscopio a specchi di Charles Wheatstone.

modo che prefigura vagamente il cinema e le diapositive di viaggio, e rimanda direttamente agli album di viaggio proposti nei social network e visualizzati magari nell'immersione isolante di un dispositivo cellulare»<sup>23</sup>. Il diffondersi dello strumento è legato indissolubilmente al modo in cui consente di vedere.

Se Jonathan Crary lo definisce letteralmente “osceno” non è per il legame cui abbiamo accennato in precedenza con le immagini pornografiche, ma piuttosto per la dissoluzione della unità della scena che produce nell'osservatore (fig. 1.4.9).

Fig.1.4.9  
Stereogramma di inizio Novecento colorato a mano.



«Con una tale tecnica di visione non c'è più la possibilità di costruire una prospettiva: la relazione che l'osservatore ha verso l'immagine non è più quella verso un oggetto quantificato rispetto ad una posizione nello spazio, ma piuttosto verso due immagini dissimili la cui posizione simula la struttura anatomica del corpo dell'osservatore»<sup>24</sup>.

Con lo stereoscopio non osserviamo tanto un oggetto quanto il compiersi di un effetto che è reso possibile solo grazie alla totale integrazione tra osservatore e dispositivo ottico. Solo se l'osservatore è parte dello strumento è possibile il passaggio dall'immagine piatta all'illusione del rilievo e della profondità.

L'illusione di immergersi in una realtà verosimile si compie solo a prezzo di prendere parte ai meccanismi con cui è costruita. Ci si rende conto, anche nei modelli meno scientifici dello strumento, di osservare

un'immagine riprodotta artificialmente che solo grazie all'azione di sintesi dell'osservatore diventa fruibile come frammento illusorio di realtà.

Quello che accade nella seconda metà del XIX secolo è che l'eccessiva trasparenza del funzionamento di questi strumenti ed il loro rivolgersi al soggetto singolo ed autonomo non risulta più funzionale ai cambiamenti sociali legati alle nuove forme di produzione industriale che hanno la necessità di mettere a punto delle tecniche per la gestione delle masse. Queste tecniche prevedono l'uso di forme di rappresentazione che, dissimulando il processo di produzione delle immagini, trasportano l'osservatore in un mondo illusorio. Questi effetti fantasmagorici, di cui il soggetto non comprende né gestisce la costruzione, sono in grado di incidere efficacemente sulle sue reazioni, manipolando la sua psiche e costruendo la sua rete di saperi.

«Asse portante della grande trasformazione mediatica, ed elemento strutturante della cultura visuale del lungo Ottocento, è la graduale formazione di un'industria dello spettacolo. [...]

In un processo parallelo, ma connesso a quello che investe negli stessi decenni l'editoria illustrata, le nuove «macchine della visione» come lanterne magiche, panorami, cosmorami, diorami, pantoscopi, trasformano in spettacoli immersivi, unici e affascinanti, i grandi eventi storici e dell'attualità [...]. Tra arte, pedagogia e illusione, il panorama, soprattutto, rappresenta un dispositivo di spettacolarizzazione del reale e un viaggio immaginario verso mondi altrimenti irraggiungibili, che rende fruibili attraverso lo sguardo[...]»<sup>25</sup>.

Nascono allora dei dispositivi che irreggimentano l'attività dell'occhio per imporre l'attenzione visiva e razionalizzare la sensazione del singolo che si fa massa.

La stessa ricerca scientifica, che aveva contribuito a liberare l'osservatore dalla verità immutabile della camera oscura, ora cerca di razionalizzare e quantificare la soggettività<sup>26</sup> determinando una relazione misurabile tra stimolo e risposta che renda il soggetto gestibile e manipolabile.

In risposta a queste nuove esigenze prendono forma e si diffondono nuovi media: la fotografia, il cinema e, dopo qualche tempo, la televisione.

Questa nuova industria culturale è strettamente connessa alla standardizzazione ed alla riproduzione di immagini in una scala mai vista prima. Ma loro diffusione è resa possibile perché contemporaneamente si è formato un osservatore la cui esperienza del mondo passa sempre meno dal contatto diretto con la realtà, risultando invece sempre più affidata al consumo onnivoro di immagini astratte.

## Note

- 1 Aristotele ne parla nei *Problemata* affermando che «i raggi del sole che passano per un'apertura quadrata formano un'immagine circolare la cui grandezza aumenta con l'aumentare della distanza dal foro».
- 2 Friedrich Risner, *Opticae thesaurus: Alhazeni Arabis libri septem* (Basileae: Episcopios, 1572)
- 3 E' possibile rintracciare i vari scritti in materia ordinati cronologicamente in rete nel sito: <http://precinemahistory.net/1400.htm>
- 4 R.Decartes, *Opere scientifiche. La diottrica*, Utet, Torino 1983, pp. 235,236,237.
- 5 R.Decartes, *Meditazioni metafisiche* (1641) in *Opere filosofiche* di R. Decartes, Utet, Torino 1969, p.212.
- 6 John Locke, *Saggio sull'intelletto umano*, a cura di M. N. Abbagnano, UTET, Torino 1996, pp. 199-200.
- 7 Ferrari Emiliano, *Prospettive sulla camera oscura*, ITINERA, 2004 (<http://www.filosofia.unimi.it/itinera/>).
- 8 Leibnitz G.W., *Nuovi Saggi sull'intelletto umano* (1765), in *Scritti filosofici* di Gottfried Wilhelm Leibniz, Utet, Torino, 2000, libro II, cap. XII, par. 17, p.120.
- 9 Un'analisi dettagliata del metodo di Canaletto si trova in: Calisi Daniele, Canaletto: mago della prospettiva o illusionista? Camera ottica versus phablet, V Congreso Internacional De Expresión Gráfica XI Congreso Nacional de Profesores de Expresión Gráfica En Ingeniería, Arquitectura Y áreas afines egrafía, Rosario, Argentina, 2014.
- 10 Daniele Matteo, Alvise Barbaro, *La pratica della prospettiva: opera molto profittevole a' pittori, scultori, et architetti*, Camillo & Rutilio Borgominieri, Venezia, 1568, parte 9, p.193.
- 11 Schwarz Heinrich, *Arte e fotografia. Precursori e influenze*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992.
- 12 Crary Johnathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Torino, Einaudi, 2013, p. 34.
- 13 Fiorentini Erna, *Drawing with Optical Instruments. Devices and Concepts of Visuality and Representation*, ECHO Open Digital Library 2005, <<http://echo.mpiwg-berlin.mpg.de/content/optics>>.
- 14 Fiorentini Erna, *Nuovi punti di vista. Giacinto Gigante e la camera lucida a Napoli*, Hansmann Martina, Seidel Max (a cura di), *Pittura italiana nell'Ottocento*, Marsilio Editore, Venezia, 2005, pgg. 535-557.
- 15 Fiorentini Erna, *Scambio di vedute: lo sguardo sulla natura e la camera lucida tra i paesaggisti internazionali a Roma intorno al 1820*, Enderlein Lorenz e Zchomelidse Nino (a cura di), *Fictions of isolation. Artistic and intellectual exchange in Rome during the First Half of The Nineteenth Century*, Roma: L'Erma di Bretschneider, 2003, pp. 195-215. ISBN 9788882654139, pp. 213, 214
- 16 Fiorentini Erna, 2003, 2005.
- 17 Goethe J.W., *Teoria dei colori* (1810), Il Saggiatore, Milano 1989, p.30.
- 18 Schopenhauer Artur, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, (1819), Mondadori, Milano, 1995, p. 1080.
- 19 Ivi, p. 766.
- 20 Crary Jonathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino, 2013, p. 94.
- 21 Ivi, p. 111.
- 22 John Ayrton Paris (1785-1856), scrittore e medico, è diventato un membro della Linnean Society nel 1810, ed è stato presidente del Royal College of Physicians dal 1844 fino alla sua morte. È autore di un testo in tre volumi dal titolo *Philosophy in Sport*, originariamente composto per la sua famiglia e destinato ai bambini, viene pubblicato nel 1827. Il testo, con le illustrazioni di George Cruikshank (1792-1878), si propone di fondere il divertimento con l'istruzione. Gli argomenti trattati comprendono il movimento, la geometria, l'elasticità e la collisione dei corpi; le dimostrazioni sono fatte utilizzando vari giocattoli e giochi.
- 23 Fiorentino Giovanni, *Il flâneur e lo spettatore. La fotografia dallo stereoscopio all'immagine digitale*, Franco Angeli, Milano, 2014, p.15
- 24 Crary Jonathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, op.cit., p. 132.
- 25 Fruci Gian Luca, Petrizzo Alessio, *Visualità e grande trasformazione mediatica nel lungo Ottocento*, in Fiorino Vinzia, Fruci Gian Luca, Petrizzo Alessio (a cura di), *Il lungo Ottocento e le sue immagini. Politica, media, spettacolo*, EDIZIONI ETS, Pisa, 2013.
- 26 La legge di Weber-Fechner (1860) fu uno tra i primi tentativi di descrivere la relazione tra la portata fisica di uno stimolo e la percezione umana dell'intensità di tale stimolo.



## Vedere con il corpo

### 2.1 La nascita dell'osservatore contemporaneo

I primi decenni dell'Ottocento hanno costituito, come abbiamo visto, un'epoca rivoluzionaria per la visione, a causa dell'avvenuto cambiamento nello statuto dell'osservatore.

È in questo momento che si compie la dissoluzione dei modelli classici di osservazione e nasce un nuovo soggetto, la cui percezione si basa su sensazioni e stimoli che non dipendono più da un'esatta posizione nello spazio come avveniva per l'osservatore legato al modello prospettico. Tuttavia, come afferma Jonathan Crary:

«[...] quasi contemporaneamente a questa definitiva dissoluzione di un fondamento trascendentale della visione, emerge una pluralità di mezzi che ricodificano ed irreggimentano l'attività dell'occhio, intensificando la sua produttività e impedendo la sua distrazione. Così gli imperativi della modernizzazione capitalista, demolendo il campo della visione classica, generano delle tecniche per imporre l'attenzione visiva, razionalizzare le sensazioni e gestire la percezione»<sup>1</sup>.

Sembrerebbe che, non appena tornato in possesso del proprio corpo come strumento di conoscenza ed interazione col mondo, l'osservatore moderno sia stato immediatamente estromesso dal suo controllo.

L'osservatore descritto da Crary, coinvolto in un rapporto



Fig. 2.1.1

Charles Estienne, *De Dissectione Partium Corporis Humani Libri Tres*. Wood engraving attributed to Jean Jollat. Paris, France; 1545.



Fig. 2.1.2

Andreas Vesalius, *De Humani Corporis Fabrica* (1543)

soggettivo con il mondo, dopo essere stato irreggimentato con pratiche visive fuori dal suo controllo, rischia oggi di perdere totalmente il rapporto fisico col mondo reale.

Questo rischio rende particolarmente utile ed urgente ritornare al pensiero di quei teorici che considerano la percezione un corpo a corpo tra soggetto e mondo, un incontro in cui l'esplorazione non è affidata esclusivamente alla vista come senso egemonico sugli altri, ma piuttosto come parte integrante dell'intero organismo e quindi come rafforzatrice di altri sensi.

Come nelle riflessioni del XIX secolo i discorsi filosofici si intrecciano con quelli scientifici. Il modo in cui il corpo viene conosciuto e rappresentato nelle varie epoche (figg. da 2.1.1 a 2.1.6) ha sempre influenzato fortemente le riflessioni di intellettuali e filosofi sul mondo e sul modo in cui lo conosciamo, ma, nel caso delle teorie cognitive più recenti, alcune scoperte scientifiche sono state intuite prima sul piano filosofico: le riflessioni di alcuni pensatori, come Merleau-Ponty o Gibson, trovano infatti una conferma grazie alle scoperte neuroscientifiche attuali.

Va subito chiarito che ad oggi non è possibile fare riferimento ad una teoria dominante, in grado di regolare una volta per tutte il rapporto tra soggetto e mondo attraverso la percezione diretta. Coesistono diverse teorie che, pur partendo da assunti comuni, implicano approcci alla conoscenza completamente diversi che finiscono per alimentare riflessioni e sperimentazioni in campi anche molto lontani<sup>2</sup>.

Nella visione classica delle scienze cognitive ad esempio il corpo è considerato un "accessorio" quando si affrontano questioni inerenti la cognizione, il linguaggio e, più in generale i processi mentali. L'approccio cognitivista è stato paragonato ad un *sandwich mentale*<sup>3</sup>: le scienze cognitive classiche hanno comunemente considerato la mente come un sandwich con due estremità poco proteiche, il sensoriale ed il motorio, e con al centro la carne, ovvero i processi cognitivi. La strategia comunemente adottata dagli scienziati cognitivi nei confronti del *sandwich mentale* è stata quella di gettare il pane e mangiare la carne, ovvero studiare i processi cognitivi e tralasciare il corpo.

L'approccio computazionale invece concepisce la visione come un



processo algoritmico di estrazione ed elaborazione dell'informazione.

«La visione è assimilabile a una collezione molto complessa di programmi per computer, eseguiti sull'hardware celebrale. Ne segue perciò che, una volta compresi tutti i meccanismi visivi, questi potrebbero (e dovrebbero) essere riprodotti artificialmente, su una macchina per vedere»<sup>4</sup>.

È chiaro come il risvolto pratico di queste teorie sia la costruzione di sistemi artificiali di visione, in grado di costruire una rappresentazione simbolica di una scena ripresa da opportuni dispositivi sensoriali, ed è per questo che l'influenza reciproca di *computer vision* e psicologia computazionale della visione è stata molto forte.

Queste visioni sono state rovesciate da numerosi studi sperimentali e nuovi modelli teorici che hanno evidenziato il ruolo del corpo, in particolare del sistema motorio e dei sistemi sensoriali e percettivi, nello sviluppo degli stessi processi cognitivi.

L'*embodied cognition*, termine traducibile come “cognizione incarnata”, è ormai un campo di ricerca interdisciplinare che spazia dalla filosofia della mente, all'antropologia cognitiva, alle neuroscienze, sviluppatosi a partire dagli anni '90 del secolo scorso, che ha ricevuto un grande impulso dai risultati sperimentali delle ricerche neurofisiologiche sui neuroni canonici e sui neuroni specchio.

Grazie alla scoperta dei neuroni visuomotori, presenti nel sistema motorio, oggi è possibile sapere più dettagliatamente come funzionano le nostre modalità percettive.

«Una serie di esperimenti di registrazione di singoli neuroni dalla corteccia premotoria di scimmia condotta agli inizi degli anni Ottanta del secolo scorso da Giacomo Rizzolatti e dal suo gruppo di ricerca, portarono alla scoperta nell'area F5 di neuroni motori che vengono attivati non durante l'esecuzione di semplici movimenti, ma di atti motori, cioè di movimenti, finalizzati al raggiungimento di uno scopo.[...] Questi risultati dimostrano che ciò che tali neuroni rappresentano/controllano è lo scopo dell'atto motorio e non i mezzi, cioè i movimenti, richiesti per conseguirlo. Tali scoperte permettono di chiarire empiricamente che cosa faccia di



Fig. 2.1.3  
Renato Cartesio, La ghiandola pineale (1644)



Fig. 2.1.4  
The Mystery of the Human Mind, engraving,  
Robert Fludd, Utriusque Cosmic Majoris,  
1617–1621



Fig. 2.1.5  
Phrenological Bust (L.N. Fowler), c1860

un movimento un'azione. Prima della concettualizzazione della nozione di scopo vi è un correlato pragmatico, un elemento portante del modo con cui il nostro sistema cervello-corpo struttura e organizza la nostra interazione con il mondo»<sup>5</sup>.

L'equipe di neurologi dell'Università di Parma raccolta intorno a Giacomo Rizzolatti ha anche indagato le risposte del nostro sistema neuronale quando il soggetto non è chiamato a compiere direttamente l'azione ma la vede simulata in un altro soggetto. Vi sono alcuni tipi di neuroni che trasformano la visione dei movimenti visti in un altro individuo in segnali inviati alle proprie strutture sensomotorie. Questi neuroni sono davvero presenti nella corteccia frontale delle scimmie e degli esseri umani, e sono noti come “neuroni specchio” e producono nel nostro cervello una sorta di rappresentazione che ci può spingere al movimento effettivo o alla sua simulazione.

In particolare uno di questi ricercatori, Vittorio Gallese, ha avviato, in collaborazione con lo storico dell'arte David Freedberg<sup>6</sup>, una serie di studi volti a verificare il comportamento del sistema neuronale di fronte alle immagini.

Di recente nelle ricerche sulla percezione sono venute alla ribalta le cosiddette teorie “enattive”, a cavallo tra studi empirici e riflessione filosofica.

La radice del termine inglese *enactive* deriva dal verbo *to enact* che ci conduce principalmente all'azione.

Nell'Enattivismo<sup>7</sup> il corpo non è inteso come uno strumento neutro che trasferisce informazioni dall'interno all'esterno ma piuttosto come ciò che unisce mondo ed individuo sia materialmente, e cioè dal punto di vista fisico e biologico, sia dal punto di vista esperienziale. Il suo ruolo nei processi cognitivi è centrale: da un lato il corpo con tutto il ventaglio delle possibilità aperte dalla sua struttura senso-motoria ci consente l'azione nel e sul mondo, dall'altro queste possibilità si modificano a seconda del contesto biologico, psicologico e culturale dell'ambiente in cui l'organismo vive e agisce.

Non dovremmo perciò considerare la cognizione un fatto

unicamente mentale, quanto dipendente da un corpo che agisce in un ambiente di cui subisce le pressioni ed al quale restituisce parte del lavoro cognitivo. Il processo non è quindi unilaterale, dal corpo verso l'ambiente, ma costituisce un flusso incessante di interazioni tra mente corpo e mondo.

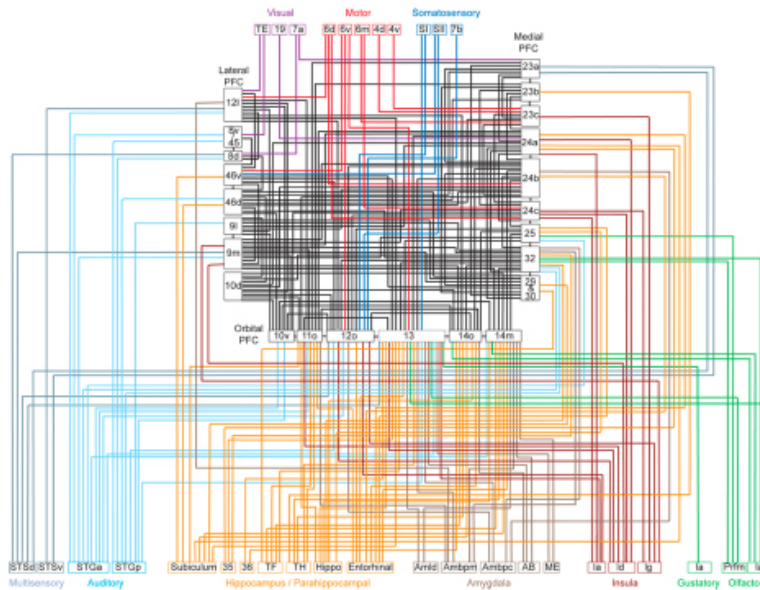


Fig. 2.1.6  
Frontal Cortex Connectivity map (2008),  
Bruno B. Averback and Moonsang Seo

Del resto il fine ultimo di ogni cognizione è l'azione, e cioè la capacità di prendere decisioni in tempo reale sotto la pressione delle circostanze.

L'enfasi sull'aspetto percettivo nella cognizione giunge all'*embodied cognition* attraverso l'eredità della fenomenologia<sup>8</sup>. Il filosofo Merleau-Ponty, ha spesso insistito sul primato della percezione da intendersi come «un commercio con il mondo ed una presenza al mondo anteriori all'intelligenza»<sup>9</sup>.

Afferma Merleau-Ponty che questa nuova consapevolezza ci fa vedere nell'uomo:

«[...] non un intelletto che costruisce il mondo, ma un essere che è gettato nel mondo e che vi resta attaccato come in virtù di un legame naturale. Inoltre essa ci ri-insegna a vedere questo mondo con il quale siamo a contatto per tutta la superficie del nostro essere [...]»<sup>10</sup>.

Un sistema percettivo così concepito comporta una ridefinizione della vista come organo di senso non più scorporato dal resto del corpo.



Fig. 2.1.7  
Archiatì Pietro, I 12 sensi in relazione alla pedagogia, Seminario tenuto a Roma nel giugno 1994

Merleau-Ponty, considerando il senso della vista come appartenente ad un soggetto che è parte della carne del mondo, si attesta su posizioni antitetiche rispetto al regime prospettico cartesiano che «privilegia un soggetto astorico, disinteressato, scorporato, completamente fuori dal mondo»<sup>11</sup>.

Egli al contrario vede la percezione come un processo multisensoriale in cui l'ambiente, inteso come lo spazio in cui mi muovo e gli oggetti che lo occupano, formano un tutto, indivisibile dal soggetto che ne fa esperienza.

I cinque sensi con i quali inadeguatamente si sintetizzano le capacità sensoriali umane non sono considerati sufficienti per esaurire l'esperienza del mondo<sup>12</sup> (fig. 2.1.7). Merleau-Ponty parla di mondo "intrasensoriale" per indicare l'insieme di corpo e spazio percepito:

«La mia percezione non è quindi una somma di dati visivi, tattili, auditivi, io percepisco in modo indiviso col mio essere totale, colgo una struttura unica delle cose, un'unica maniera di esistere, che parla contemporaneamente a tutti i miei sensi»<sup>13</sup>.

Sebbene i fenomenologi non mettano programmaticamente in disparte la dimensione motoria, la principale lezione che le nuove scienze cognitive ereditano da questa dottrina riguarda la corporeità della percezione e il suggerimento di superare il dualismo mente/corpo ponendo al centro dell'indagine empirica il corpo vivo dell'esperienza.

L'enfasi sull'aspetto motorio giunge invece all'*embodied cognition* da altre correnti teoriche, ovvero dal pragmatismo americano e dalla psicologia ecologica dello psicologo americano James J. Gibson (1904- 1980).

L'approccio ecologico di Gibson ribalta completamente il rapporto tra agente e mondo descrivendo l'ambiente in cui l'uomo agisce come un insieme di sostanze (più o meno solide), mezzo (l'atmosfera gassosa) che garantisce la locomozione, e superfici che separano le sostanze dal mezzo. Sostanze, mezzi e superfici si prestano a venire utilizzate a seconda del livello di *affordance*, neologismo derivato dal verbo *to afford* traducibile con consentire, rendere disponibile, offrire.

La percezione delle *affordances* avviene attraverso l'indagine delle superfici riflettenti, conoscibili grazie alla *luce ambiente* che, stimolando i fotorecettori

dell'occhio, fornisce informazioni sugli oggetti.

L'indicazione espressa da un'*affordance* riguarda tanto l'ambiente quanto l'osservatore, il quale muovendosi e raccogliendo informazioni percepisce contemporaneamente il suo corpo ed il movimento dei suoi arti (fig. 2.1.8).

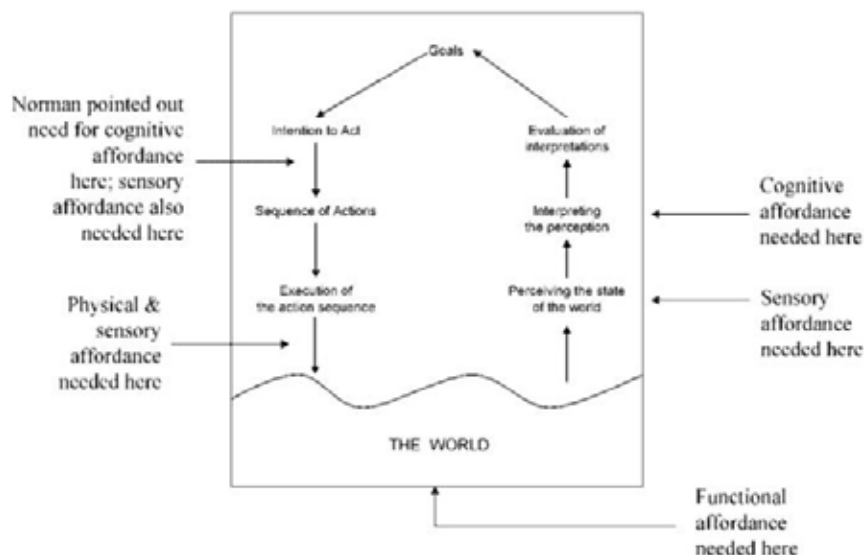


Fig. 2.1.8  
Four types of affordances mapped to Norman's action model. (Hartson 2003, p. 328).  
Copyright © R. Hartson

Per questo Gibson afferma che: «l'esterocezione è accompagnata dalla propiocezione e che percepire il mondo è co-percepire se stessi»<sup>14</sup>.

Gibson non affida la percezione di un oggetto ai sensi isolati ma a cinque sistemi sensoriali: sistema visivo, sistema uditivo, sistema gusto-olfattivo, sistema dell'orientamento di base, sistema tattile.

Grazie alla scoperta dei neuroni visuomotori, presenti nel sistema motorio, oggi è possibile sapere più dettagliatamente come funziona questa modalità percettiva, ed avere un'interpretazione neurofisiologica del concetto di *affordance*.

Per Gibson la percezione visiva di un oggetto comporta l'immediata e automatica selezione delle proprietà intrinseche che ci consentono di interagire con esso. Ciò significa che le qualità percettive di un oggetto attivano selettivamente neuroni che non codificano più le singole *affordance*, bensì gli atti motori ad esse congruenti.

Questo tipo di impostazione ci consente di ridefinire la triade percezione,

azione e cognizione in un'ottica nuova, compatibile con un'accezione incarnata dei processi cognitivi.

E' possibile collegare il pensiero di Merleau-Ponty e di Gibson ad una svolta della riflessione filosofica contemporanea che, dopo aver battuto per tutto il corso del Novecento la strada dell'antirealismo<sup>15</sup> nelle sue varie versioni (ermeneutica, postmodernismo, svolta linguistica, ecc.) ha spostato la riflessione verso i temi del cosiddetto "Nuovo Realismo"<sup>16</sup>. Non è questa la sede per esporre l'insieme dei temi che caratterizzano la svolta del nuovo secolo. Ai fini della nostra trattazione ci interessano soprattutto le implicazioni di questo ritorno al realismo sulle teorie della percezione.

Non a caso è proprio il filosofo contemporaneo Maurizio Ferraris (fig. 2.1.9), uno dei fondatori del "Nuovo Realismo", a dedicare un'interessante recensione ad *L'approccio ecologico alla percezione visiva*<sup>17</sup>, il terzo libro dello psicologo americano James J. Gibson dedicato al rapporto tra percezione e conoscenza. Il libro può essere considerato un evento di capitale importanza nella storia non solo delle teorie della percezione, ma in assoluto della storia della psicologia<sup>18</sup>.

Fig. 2.1.9

Immagine di copertina di: Ferraris Maurizio, Manifesto del nuovo realismo, Economica Laterza, Bari, 2014.



Nella recensione al libro di Gibson, Ferraris ci descrive i rischi connessi all'affidare alla vista il primato sugli altri sensi:



«Nessuno dice "voglio viaggiare per sentire (o toccare, o annusare) il mondo", ma si diceva e si dice che si ha voglia di vedere il mondo (si dice forse che si vuol gustare la vita, ma è un'altra cosa); anche con le persone, si dice "non perdiamoci di vista", e, "sentiamoci ogni tanto", sembra un ripiego. L'idea soggiacente è che mentre gli altri sensi ci danno informazioni parziali (acuto, basso, caldo, freddo, liscio, rugoso, dolce, amaro, buon odore o cattivo odore eccetera), la vista non ci dà le forme e i colori, bensì il mondo. Il che è tautologicamente vero (se decidiamo che il mondo è soprattutto quello che si vede, non può che essere così), ma allora è forte la tentazione di pensare che tutto il mondo, ossia quello che vediamo, possa essere una immagine che abbiamo nella testa, e che magari il mondo di per sé è un aggregato di vortici, o di atomi invisibili (il mondo della fisica), a cui solo l'occhio dà forma, e che dunque, propriamente, non esiste fuori dell'occhio. Ora, in un certo senso il mondo è nella testa così come la testa è nel mondo, ma dire "ho in mente te" non ha conseguenze neurologicamente devastanti»<sup>19</sup>.

Egli afferma che da questa convinzione si può giungere al paradosso di pensare: che tutto il mondo, ossia quello che vediamo, propriamente, non esista fuori dell'occhio; che il mondo non abbia realmente una propria organizzazione, ma la riceva da noi; che quando abbiamo a che fare con il mondo, è essenzialmente per conoscerlo, e che quindi il nostro compito sarebbe limitato a decodificare delle informazioni.

In Gibson invece, ed è anche la posizione di Ferraris, i fatti non sono subordinati alle interpretazioni.

Quando scrive questa recensione Ferraris ha già pubblicato da due anni la sua *Estetica razionale*<sup>20</sup> «le cui tesi anti-cartesiane, anti-kantiane e, soprattutto, anti- ermeneutiche, riuscirono a ribaltare le sorti dell'estetica filosofica, restituendola finalmente a se stessa»<sup>21</sup> ed alla sua etimologia.

«La parola "aesthetica" ha origine dalla parola greca che significa "sensazione", e dal verbo che significa "percepire attraverso la mediazione del senso". Originariamente l'estetica infatti non è una parte a sé stante della filosofia, ma l'aspetto della conoscenza che riguarda l'uso dei sensi»<sup>22</sup>. Nel percorso di Ferraris per la definizione del nuovo realismo l'estetica,

come scienza della conoscenza sensibile, gioca un ruolo fondamentale rivelando una nuova disponibilità nei confronti del mondo che per esistere ed essere percepito non ha bisogno di schemi concettuali ma di essere esperito attraverso i sensi.

Forse però faremmo maggiore chiarezza sul pensiero di Ferraris dicendo che la sua affermazione vale solo per una parte di mondo, quello definito “inemendabile”, e cioè quello sul quale i nostri schemi concettuali non hanno nessun potere di modifica. Nel suo pensiero, per sua stessa ammissione, un ruolo cruciale lo svolge la distinzione tra oggetti:

« [...] ho proposto di distinguere gli oggetti in tre classi: gli oggetti naturali, che esistono nello spazio e nel tempo indipendentemente dai soggetti; gli oggetti sociali, che esistono nello spazio e nel tempo dipendentemente dai soggetti; e gli oggetti ideali, che esistono fuori dallo spazio e dal tempo indipendentemente dai soggetti»<sup>23</sup>.

Gli oggetti sociali risultano, per Ferraris, da un atto che coinvolga almeno due persone, e si caratterizzano per la disponibilità a modificarsi ed a stratificarsi con il mutare degli schemi concettuali attraverso i quali gli uomini filtrano il mondo. Essi, pur essendo disponibili alla nostra interpretazione, accedono alla dimensione della oggettività attraverso la registrazione di una traccia che può avere luogo su molteplici supporti, e che rappresenta sempre l'iscrizione e la documentazione di un patto sociale.

L'appartenenza di un oggetto all'una o all'altra categoria va decisa, secondo Ferraris, caso per caso per evitare di incorrere in una facile semplificazione in cui tutta la realtà sia vista come socialmente costruita. Questo lavoro classificatorio appare però particolarmente complesso per alcuni oggetti non iscrivibili in maniera esclusiva in una delle due categorie.

È il caso degli oggetti artistici, e ancora di più degli oggetti naturali quando vengono percepiti come artistici, com'è il caso dei mari, montagne, o laghi i quali, nella percezione, diventano paesaggio o anche della città quando è intesa come un insieme unitario più che come la somma di tanti fatti accidentali.

L'esclusione di queste cose, con tutta la loro materialità, dal campo degli



oggetti naturali rischia, ed è quello che è successo, di generare l'equivoco che esse siano conoscibili solo attraverso l'uso della mente, e che non sia necessario quell'incontro da cui scaturiscono quelle che Ferraris chiama *sorprese*, impossibili qualora il mondo fosse conosciuto solo attraverso il pensiero e non avesse una sua esistenza concreta.

«Questa realtà incontrata, appare impermeabile al sapere [...], e fornisce un caso patente di divario tra conoscenza del mondo ed esperienza del mondo che aiuta ad evitare la fallacia trascendentale»<sup>24</sup>.

Una percezione realmente estetica del mondo ci offre quindi anche un antidoto rispetto a quei dispositivi di sapere/potere che condizionano la nostra interpretazione del reale.

Se è ormai un dato acquisito che il modo in cui noi ragioniamo, pensiamo, sviluppiamo concetti, parliamo è strettamente connesso al modo in cui percepiamo, alle azioni che compiamo e, più in generale, alle interazioni che il nostro organismo intrattiene con l'ambiente circostante, questo però non significa che il corpo si sia liberato da quei meccanismi di gestione e di controllo che hanno agito in altre epoche e che continuano ad agire ancora oggi.

Si tratta ora di capire meglio su quali elementi si fonda oggi la percezione estetica, se sia possibile un'educazione alla percezione, se questa coincida con un'educazione all'arte o se debba servirsi dell'arte come strumento.

La prima questione che si pone è la seguente: esiste la possibilità di esercitare un uso consapevole della percezione in grado di renderla pienamente estetica?

Per rispondere a questa domanda utilizzeremo il pensiero del pedagogista americano John Dewey poiché le sue teorie, sebbene risalenti all'inizio del secolo scorso, sono perfettamente in linea con le posizioni attuali dell'*embodied cognition*.

Dewey inoltre ci aiuta a guardare agli oggetti d'arte come oggetti naturali, affermando che quando l'opera è compiuta fa ormai parte del mondo oggettivo, e quindi può essere conosciuta con gli strumenti della percezione più che con quelli dell'interpretazione.

## 2.2 Come si forma un'esperienza: la teoria estetica di John Dewey

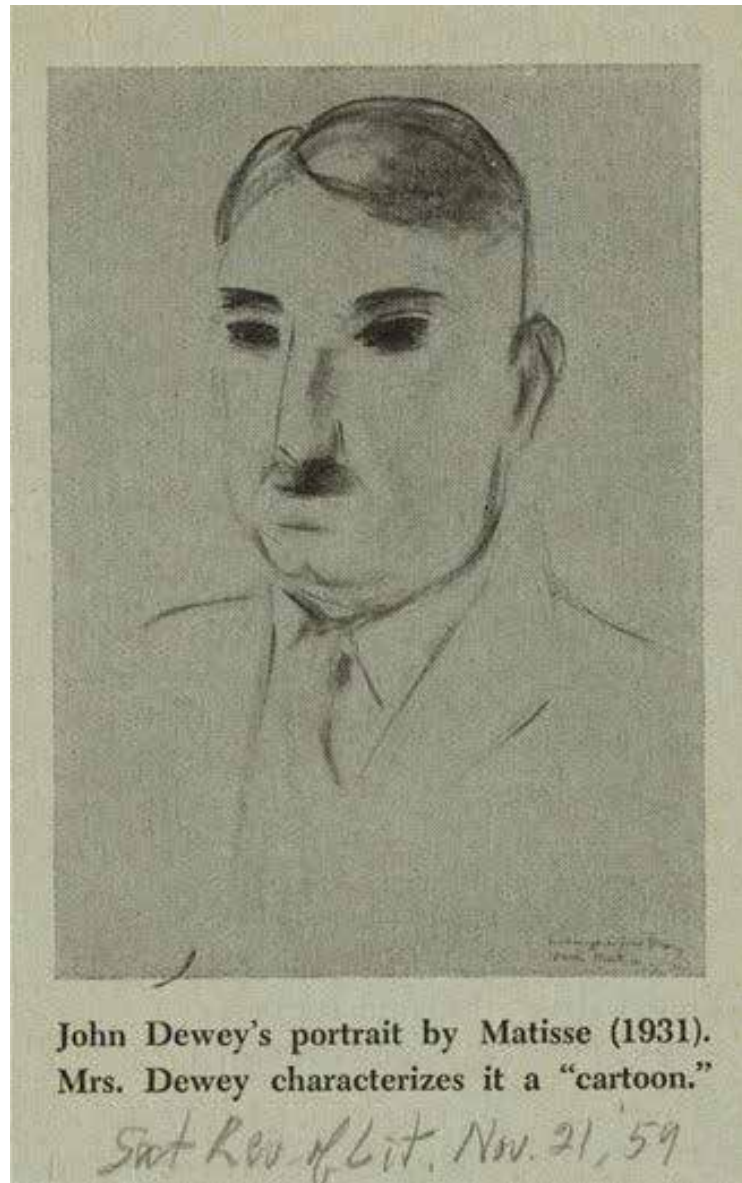


Fig. 2.2.1  
Henri Matisse Ritratto di John Dewey, 1931,  
Print Collection, New York Public Library

Il linguista George Lakoff e il filosofo Mark Johnson in apertura del loro volume *"Philosophy in the flesh"* affermano:

«Vogliamo rendere omaggio ai due più grandi filosofi della mente incorporata. Ogni libro con le parole "filosofia" e "carne" nel titolo deve esprimere il suo debito a Maurice Merleau-Ponty. [...]. John Dewey, non

meno di Merleau-Ponty ha capito che la nostra esperienza corporea è la base primaria per qualsiasi cosa possiamo intendere, pensare, conoscere e comunicare»<sup>25</sup>.

Il fulcro del pensiero del filosofo e pedagogista americano John Dewey (1859-1952) è la sua teoria estetica espressa in un libro del 1934 dal titolo *Art as Experience* (fig. 2.2.2).

Il portato originale e così poco diffuso in Europa del suo pensiero è l'impossibilità di separare l'uomo dall'ambiente, e l'affermazione che l'esperienza estetica nasce solo nella relazione, reale e corporea, tra ambiente/opera/fruitori.

Dewey sostiene che:

«La prima considerazione importante è che la vita si sviluppa in un ambiente; non solo “in esso”, ma “a causa sua”, interagendo con esso. Nessuna creatura vive solo sotto la propria pelle; i suoi organi sottocutanei sono mezzi per connettersi con ciò che si trova al di là della sua cornice corporea, e a cui per vivere essa si deve conformare, adattandosi e difendendosi, ma anche conquistandolo. In ogni momento la creatura vivente è esposta ai pericoli che provengono dall'ambiente circostante, e in ogni momento essa deve ricorrere a qualcosa nel suo ambiente circostante per soddisfare i propri bisogni. Il corso e il destino di un essere vivente sono vincolati ai suoi scambi con il suo ambiente, in modo non estrinseco bensì assolutamente intrinseco»<sup>26</sup>.

È evidente come per il filosofo americano questo scambio è un flusso continuo ed inarrestabile in cui i termini, soggetto ed oggetto, si modificano reciprocamente nel contatto, e sembrerebbe quanto meno paradossale dover interrompere tale flusso per sottoporre l'esperienza ad un giudizio classificatorio che la qualifichi come estetica. L'esperienza estetica non nasce per una proiezione mentale di un sentimento o di un'emozione su un'esperienza già strutturata, non c'è un'esperienza pregressa a cui successivamente viene aggiunta una determinata qualità, ma è proprio la particolare intonazione con cui la stessa interazione organico-ambientale si articola a renderla un *unicum*, conferendole unità ed individualità<sup>27</sup>.

Dewey insiste sul fatto che: «“ogni” ordinaria esperienza “completa”,



Fig. 2.2.2  
John Dewey, *L'arte come esperienza*, La  
Nuova Italia, Firenze, 1951. Prima edizione

ognuna che compia interamente il suo corso, è estetica nella sua fase consumatoria»<sup>28</sup>, teorizzando lo sviluppo della forma o del modo artistico a partire da questa fase estetica primaria.

Questo concetto di radicamento naturale delle arti teorizzato da Dewey ci permette di accostarlo a Merleau-Ponty, il quale, quando traccia la differenza tra percezione analitica e percezione spontanea, si esprime a favore della percezione dell'insieme come dato naturale.

Egli afferma:

«La percezione analitica, che ci dà il valore assoluto degli elementi isolati, corrisponde dunque a un atteggiamento tardivo ed eccezionale: è quello dello scienziato che osserva o del filosofo che riflette; la percezione, nel senso generale di percezione di struttura e di insieme o di configurazioni, deve essere considerata come il nostro modo di percezione spontaneo»<sup>29</sup>.

Una volta accettato il concetto che il nostro modo di percezione spontaneo sarebbe naturalmente estetico ci interessa comprendere come, secondo Dewey, si accede alla qualità estetica attraverso la percezione sensoriale. Si chiede Dewey:

«Come accade che il quotidiano fare cose si trasforma in quella forma di fare che è genuinamente artistica? Come accade che il nostro quotidiano godere scene e situazioni si evolve nella peculiare soddisfazione che accompagna l'esperienza enfaticamente estetica? O anche: se in ogni esperienza normale è implicita una qualità artistica ed estetica, in che modo potremo spiegare come e perché essa di solito non riesca a diventare esplicita?»<sup>30</sup>

Che tra la percezione ordinaria e quella estetica ci sia una continuità è già implicito nel concetto di radicamento naturale delle arti, si tratta adesso di capire come possa avvenire che nel flusso dell'interazione con l'ambiente si faccia emergere "una" esperienza da uno sfondo esperienziale indifferenziato definito come il vero spazio dell'"anestetico", in cui il rapporto con l'ambiente è molto frammentato, indistinto, incompiuto e non soddisfacente.

La percezione è definita come una capacità acuita di riconoscere connessioni, una forma di consapevolezza del valore dell'esperienza

che non è né interamente affidata ai sensi e nemmeno è un'attribuzione successiva di significati ad opera di una mente disincarnata.

Percepire significa diventare consapevoli delle relazioni implicite in ogni esperienza. Nello scorrere naturale ed indistinto della vita, talvolta riusciamo ad individuare un fatto o un avvenimento che si pone maggiormente in risalto rispetto agli altri assumendo un carattere unitario. Questa unità, che possiede una sua struttura ed un suo ritmo e che può essere collegata a ciò che veniva prima e ciò che viene dopo, costituisce la qualità che fa dell'esperienza "una" esperienza.

«Poiché una parte conduce all'altra e porta con sé ciò che veniva prima, ciascuna guadagna in distinzione. Il tutto, perdurando, si diversifica mediante fasi successive che sono accentuazioni dei suoi diversi colori. Nel corso di un'esperienza non vi sono, per il continuo tramutare, né vuoti, né giunture meccaniche, né punti morti. Vi sono pause, momenti di riposo, ma essi puntualizzano e definiscono la qualità del movimento»<sup>31</sup>.

In questa qualità, che pervade l'esperienza nonostante il variare delle parti costitutive di essa, può consistere l'estetico, che si manifesta come compimento di un processo che mira a formare un'unità.

Nell'esperienze che non sono estetiche sostanzialmente non ci preoccupiamo di stabilire queste connessioni, e prevalgono quelli che Dewey definisce i nemici dell'estetico:

«I nemici dell'estetico non sono né il pratico né l'intellettuale. Essi sono la stanchezza, la rilassatezza nel perseguire uno scopo, l'ossequio alle convenzioni nei procedimenti pratici ed intellettuali. La rigida astinenza, la sottomissione forzata, la grettezza e la dissipazione da una parte, la incoerenza e l'indulgenza senza scopo dall'altra, sono deviazioni, in direzioni opposte, dall'unità dell'esperienza»<sup>32</sup>.

Essere coscienti dei significati qualitativi di cui sono cariche le interazioni in corso fa nascere l'artistico nell'estetico. Si può parlare di un agire artistico quando il grado di questa consapevolezza è tale da prevedere una modellazione dell'esperienza nella direzione del suo compimento. Questa particolare azione che distingue artistico ed estetico non può essere accentuata fino a farla divenire una separazione in quanto, sia l'artista

quando lavora incorpora in sé l'atteggiamento di chi percepisce, sia chi percepisce è chiamato in qualche modo a creare la propria esperienza determinando e sperimentando su di sé relazioni paragonabili a quelle a cui il produttore originale si è assoggettato. Solo in questo modo l'esperienza artistica diviene «un'esperienza vitale in cui non è possibile scindere il pratico, l'emotivo, l'intellettivo»<sup>33</sup>.

La filosofia di Dewey è, per sua stessa ammissione, decisa a restare fedele a questa unità e a mettere in evidenza quelle condizioni che hanno portato «al disprezzo del corpo, alla paura dei sensi, e alla contrapposizione della carne con lo spirito»<sup>34</sup>. Egli afferma che nella gran parte della nostra esperienza i sensi vengono tenuti in una forma di eccitazione superficiale, e solo raramente si «uniscono a raccontare una comune e larga storia»<sup>35</sup>. È bene che a chiarire il ruolo dei sensi siano le parole dello stesso Dewey:

«La parola senso implica numerosi contenuti: il sensorio, il sensitivo, il sensibile e il sentimentale, e anche il sensuoso. Comprende quasi ogni cosa, dalla semplice scossa fisica ed emotiva, al senso vero e proprio, cioè al significato degli oggetti presenti all'esperienza immediata. Ciascun termine si riferisce a qualche fase ed aspetto effettivi della vita di una creatura organica in quanto la vita passa attraverso gli organi sensoriali. Ma il senso, in quanto concetto così direttamente incarnato nell'esperienza da costituire il suo scoperto valore, è l'unico significato che esprime la funzione degli organi sensori quando essi arrivano alla piena realizzazione. I sensi sono gli organi attraverso i quali la creatura viva partecipa direttamente al procedere del mondo attorno a lei»<sup>36</sup>.

L'esperienza è il risultato di questa interazione, la quale non è contrapposta né all'azione né all'intelletto, ma è una trasformazione della interazione in partecipazione e comunicazione.

Di questa trasformazione il sostrato organico rimane il fondamento profondo: attraverso la consapevolezza l'uomo è in grado di tramutare i rapporti di causa ed effetto che ritrova nella natura, in rapporti di mezzo e risultato.

«L'esistenza dell'arte è la prova concreta di ciò che è stato ora affermato astrattamente. E' la prova che l'uomo adopera i materiali e le

energie della natura con l'intento di espandere la propria vita, e che egli fa così secondo la struttura del proprio organismo: cervello, organi sensori e sistema muscolare»<sup>37</sup>.

Se fare arte prevede un grado superiore di consapevolezza delle relazioni tra noi ed il tutto e degli effetti percettivi come conseguenza dell'agire artistico, il compito della teoria è di scoprire la natura della produzione delle opere d'arte e del loro godimento quando vengono percepite<sup>38</sup>. Le opere d'arte non derivanti dallo sviluppo di una fase delle esperienze primarie sono "artificiali" più che "artistiche", e si risolvono spesso in una connessione meccanica priva di relazioni con il prima e con il dopo, e portano l'arte in una sfera separata dalla vita.

La comprensione dell'arte, nella nostra cultura e nel nostro sistema educativo, è stata a lungo concettualizzata ed intellettualizzata. Nell'appendice alla storia dell'arte di H. Gombrich viene riportata una sintesi dei diversi approcci metodologici alla storia dell'arte, riferiti al XX secolo, che si possono sintetizzare in tre tendenze: formalismo, *connoisseurship*, e studi di contesto<sup>39</sup>.

Tutte e tre queste tendenze tendono a porre l'arte in una sfera separata dall'esistenza individuale del fruitore, ed a non prendere in considerazione la sua reazione "estetica" come uno degli obiettivi dell'azione stessa della creazione artistica.

Mentre la teoria estetica di Dewey non comporta tanto un'attenzione ai prodotti finiti dell'arte quanto piuttosto ai processi che li hanno generati ed alle modalità di percezione.

Dewey usa queste parole per definire il ruolo della storia dell'arte:

«[...] si può senz'altro dire che una filosofia dell'arte è sterile finché non rende consapevoli della funzione dell'arte in rapporto ad altre modalità di esperienza, finché non indica perché questa funzione è svolta in modo talvolta inadeguato, e finché non suggerisce quali sono le condizioni di base alle quali il compito verrebbe assolto con successo»<sup>40</sup>.

Egli afferma che se si vuole comprendere cosa siano le arti, non ci si deve rivolgere ai prodotti finiti collocati nei musei e nelle esposizioni, dove risultano separati non solo dalle attività nelle quali si sono originati,



ma anche dalle altre pratiche del mondo; piuttosto, si deve ritornare sul modo in cui si strutturano le nostre esperienze ordinarie del mondo, per apprezzare come le arti producano un'espansione e un'intensificazione della vita umana, il cui bisogno caratteristico è di godere dei significati delle nostre relazioni con l'ambiente.

«Quando le opere d'arte sono separate dalle condizioni in cui nascono e dalle condizioni in cui operano nell'esperienza, si forma intorno ad esse un muro che rende quasi opaco il loro significato generale, che è quello che forma l'oggetto di una teoria estetica»<sup>41</sup>.

Il compito del filosofo dell'arte è quindi quello di ricostruire la continuità tra le opere d'arte e i fatti, le azioni e le passioni di tutti i giorni.

Questo compito oggi non è solo del filosofo ma anche dell'artista e dell'architetto, i quali dovrebbero creare opere vicine al vissuto ed alla sensibilità della gente, e invece spesso si chiudono in un sistema autoreferenziale per addetti ai lavori. Su questi temi si è espresso con efficacia un artista non abbastanza considerato come Paolo Rosa:

«In un sistema che si è trasformato in un organismo malato o che comunque presenta criticità evidenti, l'arte deve svolgere la funzione di anticorpo. Deve agire come veicolo di attenzione e di stimolo virtuoso verso quella parte sensibile-emozionale dell'uomo e delle sue relazioni che è oggi in stato di torpore, di tensione, di sofferenza»<sup>42</sup>.

Ancora su questi temi è evidente un'analogia tra il pensiero di Dewey e quello di Pallasmaa, maestro dell'architettura nordica, quando quest'ultimo afferma che :

«I palazzi e le città offrono l'orizzonte per la comprensione ed il confronto della condizione esistenziale umana. [...]. L'architettura, se pregnante, ci permette di fare esperienza di noi stessi come esseri pienamente corporei e spirituali. È questa infatti la funzione di tutta l'arte che abbia un significato. Nell'esperienza dell'arte ha luogo uno scambio peculiare: io do in prestito allo spazio le mie emozioni e le mie associazioni e lo spazio dà in prestito a me la sua aura, che seduce ed emancipa le mie percezioni ed i miei pensieri»<sup>43</sup>.

### 2.3 Il ruolo della risposta empatica nell'esperienza estetica: la nascita dell'artistico nell'estetico.

La qualità estetica che modella un'esperienza dandole compiutezza ed unità viene da Dewey considerata emotiva.

Quando ci emozioniamo riacquistiamo una consapevolezza degli stati del corpo che nell'esperienza quotidiana ributtiamo sullo sfondo. Stando alle riflessioni di Dewey, qualcosa di simile accade nell'esperienza estetica in cui, sia colui che crea che colui che fruisce e percepisce, diventano più consapevoli delle relazioni col mondo. Questo particolare stato corporeo influenza le nostre scelte e guida la nostra azione di modifica di ciò che ci sta intorno.

La scintilla in grado di alzare il livello di questa consapevolezza è l'empatia che si accende sia quando ci immedesimiamo in un altro essere umano, “come se” fossimo fisicamente al suo posto, sia quando siamo di fronte ad un oggetto artistico. Ma se il meccanismo di immedesimazione in un altro essere umano appare di semplice comprensione, le cose si complicano quando il processo riguarda oggetti inanimati.

Questa capacità degli oggetti di accendere la scintilla dell'empatia è stata, tra Otto e Novecento, alla base della teoria dell'*Einfühlung*<sup>44</sup> che ha considerato alla base della fruizione estetica e artistica un processo di immedesimazione analogo a quello che si istituisce nella relazione intersoggettiva fra due o più esseri umani.

La teoria dell' *Einfühlung* considerava la possibilità di travasare sugli oggetti il mondo interiore del soggetto fino al punto da farli divenire dei “quasi-soggetti”, ma in molti casi si finiva per far risiedere il senso, il sentimento, tutto nel soggetto lo travasava nel correlato empatico (oggetto o soggetto che sia), proiettandolo in esso<sup>45</sup>. L'azione di animazione dell'inanimato veniva quindi considerata tutta a carico del soggetto.

Anche per Dewey la qualità emotiva appartiene al soggetto che sperimenta il mondo, ma si manifesta nell'esperienza ed è legata ai fatti ed agli oggetti nel loro movimento.

«L'emozione appartiene senza dubbio al soggetto. Ma essa appartiene a un soggetto impegnato nel movimento degli eventi verso un

esito che sia desiderato o disapprovato»<sup>46</sup>.

Egli è molto chiaro nel definire l'emozione come la qualificazione di un comportamento, il che prevede ancora una volta l'instaurarsi di una relazione tra corpo e mondo. Nella nostra vita quotidiana questo è un dato di fatto. Nessuno di noi sente nascere dentro di sé un'emozione come impulso autonomo della propria coscienza. Piuttosto possiamo reagire con gioia per un avvenimento, avere attrazione per un oggetto, essere preoccupati per un incontro. Invece spesso il sentimento o l'emozione sono stati trattati come oggetti autonomi, legati all'interiorità del soggetto.

Anche MerleauPonty, attraverso l'analisi del comportamento e delle sue alterazioni, contribuisce a scardinare il dualismo mente-corpo che ha condizionato a lungo il pensiero occidentale quando intuisce che le emozioni abitano un "terreno comune" tra la mente e il corpo. Egli anticipa di qualche decennio quella che può essere considerata la formulazione scientifica della sua filosofia realizzata da Antonio Damasio, il neuroscienziato portoghese che indaga da molti anni i meccanismi cerebrali legati alla sfera delle emozioni, il quale così definisce il termine "sentimento":

«A mio avviso, i sentimenti sono funzionalmente distinti perché la loro essenza consiste nei pensieri che rappresentano il corpo nel suo coinvolgimento in un processo reattivo. Togliete quell'essenza, e il concetto di sentimento svanisce. Togliete quell'essenza, e nessuno potrà più dire: "Mi sento" felice; dovrà dire piuttosto: "Penso pensieri felici". Tutto questo, però, solleva una domanda legittima: che cos'è che rende "felici" i pensieri? Se noi non sperimentassimo un certo stato corporeo caratterizzato da una certa qualità che chiamiamo piacere e che consideriamo "buona" e "positiva" nel contesto della nostra vita, non avremmo più alcuna ragione per considerare felice, o triste, qualsiasi pensiero. Per come la vedo io, l'origine delle percezioni che costituiscono l'essenza del sentimento è chiara: c'è un oggetto generale, il corpo, costituito di molte parti continuamente registrate in molteplici strutture cerebrali. Chiari sono anche i contenuti di quelle percezioni: i diversi stati del corpo descritti dalle mappe cerebrali, scelti in un'ampia gamma

di possibilità. [...] Il sentimento di un'emozione è l'idea del corpo nel momento in cui è perturbato dall'emozione. [...] È evidente che il cervello può simulare internamente alcuni stati corporei emozionali, come accade nel processo in cui la compassione, che è un'emozione, si trasforma in un sentimento di empatia. [...] Il meccanismo che si presume produca questa sorta di sentimento è una varietà di quello che ho chiamato circuito corporeo "come se". Esso implica, a livello cerebrale, una simulazione interna che consiste nella rapida modificazione delle mappe dello stato corrente del corpo»<sup>47</sup>.

La scoperta dei neuroni-specchio e cioè della base biologica della nostra capacità di relazionarci intersoggettivamente agli altri ed al mondo, si deve alle ricerche dell'equipe di neurologi dell'Università di Parma raccolta intorno a Giacomo Rizzolatti.

I loro studi hanno dimostrato che il nostro corpo registra uno stato emotivo sia di fronte ad una scena in cui siamo chiamati a compiere realmente un'azione, sia di fronte ad una rappresentazione della stessa scena in cui

Fig. 2.3.1

Jan Fabre. *Do we feel with our brain and think with our heart?*, 2013. HD Video, colore, durata: 15'





Fig. 2.3.2

Jan Fabre, *The scientist's brain measuring his own mirror neurons*, 2014. Marmo bianco di Carrara. 18 x 21,2 x 15,2 cm / Base 6 x 27 x 27



Fig. 2.3.3

Jan Fabre, *Do we feel with our brain and think with our heart?*, 2013. Silicone, pittura, tessuto, capelli, polimeri. 34,5 x 29 x 24 cm

il corpo replica quell'azione internamente, con tutto il correlato di stimoli e sensazioni, senza che però vi sia un movimento reale. Questa replica interna del mondo che non si avvale del linguaggio e di tutto il suo apparato di segni e simboli, ma del solo dato percettivo, scaturisce dal corpo e per questo viene definito da Gallese "simulazione incarnata". In sostanza si avvalorata l'esistenza di un sistema di percezione rapido, preriflessivo e prelinguistico in grado di consentirci di interpretare le emozioni altrui in maniera empatica.

Questo tipo di cognizione si avvicina a quella che si compie di fronte all'immagine artistica. Secondo David Freedberg gli artisti avrebbero una conoscenza intuitiva di questo potere delle immagini, e ciò spiegherebbe perché talvolta la risposta emotiva ad una immagine supera la reazione provata nella realtà. Questo potere, appartenente a tutte le immagini ed a quelle artistiche in particolare, ha a che fare con la teoria dell'empatia e chiama quindi in causa quei neuroscienziati, come Gallese, interessati ad indagare quanto accade nello spettatore in presenza di un'esperienza estetica. Gli artisti avrebbero più degli altri esercitato questa capacità di attivare la risposta empatica, l'unica in grado di aprire le porte a un ragionamento che sia profondamente radicato in chi lo esercita. Una volta stabilito questo legame tra natura e cultura è facile intuirne le possibili ripercussioni nel campo dell'apprendimento. Bisognerebbe considerare il potere delle immagini artistiche usandole per la loro capacità di innescare quelle scintille emotive così importanti per passare a categorie più alte di pensiero.

Cecilia Scatturin, nella sua tesi di Dottorato sui rapporti tra insegnamento della storia dell'arte e neuroscienze, seppure partendo da fonti diverse rispetto a questo studio, arriva a sintetizzare tre concetti di base concatenati tra loro che possono essere considerati una sintesi efficace e condivisibile del ragionamento fatto fino ad ora:

«La percezione è fondamentale per pensare.

L'arte è uno dei mezzi più potenti per attivare la componente percettiva.

E' necessario che l'educazione si dedichi all'arte per sviluppare le forme del pensiero»<sup>48</sup>.

## 2.4 I sensi, le nuove tecnologie e l'arte: unire i sensi al senso

Da questo breve e certamente incompleto excursus emerge una attenzione congiunta di filosofi e scienziati verso una definizione della percezione e della cognizione che passa attraverso il corpo ed il suo funzionamento.

La convinzione che la gran parte dei processi cognitivi avvenga mediante i sistemi di controllo del corpo è ormai tanto diffusa da indurre a considerare ogni programma di ricerca che eviti di considerare il corpo, nel migliore dei casi, incompleto<sup>49</sup>.

Tuttavia queste teorie non hanno avuto come conseguenza immediata una modifica sugli schemi interpretativi del mondo, e la visione oculocentrica ed il conseguente pensiero astratto hanno condizionato e continuano a condizionare il rapporto con il reale ancora oggi.

L'architetto finlandese Juhani Pallasmaa nel libro *Gli occhi della pelle*, scritto nel 2005 ci offre un'interessante panoramica degli sviluppi del pensiero occidentale in merito al rapporto tra visione e conoscenza, che conferma quanto abbiamo detto finora.

La cultura occidentale viene descritta fin dalle sue origini come influenzata dal primato del senso della vista sugli altri. Su questo primato si sarebbe costruito tutto il pensiero occidentale culminato nell'invenzione della rappresentazione prospettica che «si è trasformata in una forma simbolica che non solo descrive la percezione, ma la condiziona»<sup>50</sup>.

È ancora Pallasmaa ad avvisarci che oggi la cultura tecnologica ha separato i sensi in modo molto netto, rafforzando il primato dell'udito e della vista come sensi sociali privilegiati, e relegando gli altri ad una funzione meramente privata. Questa supremazia dell'occhio e «la soppressione degli altri sensi tendono a spingerci al distacco, all'isolamento, all'esteriorità»<sup>51</sup>.

Ai nostri dispositivi tecnologici chiediamo soprattutto un accesso rapido all'informazione: ciò privilegia, sugli altri sensi, la vista e l'udito per la loro capacità di stabilire un contatto rapido con l'ambiente. Il tatto, il gusto e l'olfatto sono invece sensi lenti, che hanno bisogno di vicinanza ed esplorazione. Alcune delle protesi sensoriali attuali consentono l'accesso a dati altrimenti irraggiungibili (si pensi per esempio ai satelliti o ai raggi X),

ma tengono il corpo lontano dall'esperienza diretta del mondo (fig. 2.4.1). All'ampliamento del sapere può corrispondere una restrizione del sentire.

Fig. 2.4.1

Nick Vaesey, X-Ray Voyeurism Project (2014)



Questi dispositivi, di fatto, negano l'unità sensoriale del corpo differendo il rapporto con la realtà, quasi sempre percepita attraverso sue rappresentazioni o simulazioni.

Essi hanno contribuito da un lato ad un processo di sempre maggiore astrazione dal reale, e dall'altro alla normalizzazione ed omologazione dei soggetti attraverso il potenziamento ed il controllo della vista rispetto agli altri sensi.

E' l'inizio di quella che Guy Debord avrebbe definito «società dello spettacolo come tendenza a far vedere per il tramite di diverse mediazioni specializzate il mondo che non è più direttamente coglibile [...]»<sup>52</sup>.

Quelle che Debord chiama “mediazioni specializzate” potevano, fino a qualche decennio fa, ridursi ai media visivi più diffusi: fotografia, cinema e televisione. Da circa un ventennio, con la comparsa del digitale, il campo dei media si è enormemente differenziato determinando nel rapporto tra soggetto osservatore, mondo reale e modi della rappresentazione una rivoluzione comparabile a quella che ha portato alla caduta degli schemi classici di visione.



È lecito chiedersi se il quadro teorico che abbiamo tracciato fino a questo momento, visti i sostanziali cambiamenti che hanno caratterizzato gli ultimi vent'anni, sia valido ancora oggi.

Se fino ad ora abbiamo considerato la percezione pienamente realizzata solo nell'interazione corpo-ambiente, dobbiamo provare a verificare se questa relazione è ancora valida per un corpo protesizzato, biotecnologico, in un ambiente che in senso lato potremmo definire "virtuale", in quanto ricreato da diversi dispositivi tecnologici.

Alla questione si aggiunge un notevole grado di complessità: oggi non si tratta soltanto di riattivare la percezione, ma di aggiungere una "doppia sinestesia" che intrecci i sensi naturali con la nuova sensibilità artificiale.

Roberto Diodato, in una recente rilettura del pensiero di Dewey in chiave contemporanea, introduce i concetti di ambiente virtuale e corpo-ambiente virtuale:

«Si tratta di qualcosa di preciso, su cui da anni la sperimentazione estetica internazionale lavora, vale a dire a tutti quegli oggetti-ambienti informatici con i quali un fruitore può interagire attraverso le periferiche di un computer, le quali possono assumere la forma di protesi bio-robotiche atte a consentire gradi di immersività molto elevati»<sup>53</sup>.

Diodato traccia una differenza tra ambiente virtuale nello schermo (che comprende ad esempio gli ipertesti narrativi e la net-art), la cui interattività consiste nella capacità dell'utente di stabilire nessi attraverso scritture ipertestuali e link, e ambiente virtuale in senso proprio che comprende gli ambienti sensibili con interfacce naturali o i corpi protesizzati in ambienti telematici.

Nei computer games, grazie allo sviluppo delle tecniche di *motion capture* (Fig. 2.4.2), l'alter ego virtuale del giocatore viene pilotato dai gesti e dal movimento del corpo reale del giocatore, il quale sperimenta l'inedita sensazione di un collegamento tra i suoi gesti, che si compiono nel vuoto di uno spazio reale, e quelli del suo avatar che esplora lo spazio virtuale dell'ambientazione del videogioco. In questo modo l'osservatore diviene contemporaneamente spettatore-attore-operatore all'interno di una realtà



Fig. 2.4.2  
Perception Neuron. Accessori per il Motion Capture



Fig. 2.4.3

Microsoft ha presentato Avatar Kinect. Si tratta di un nuovo modello di Kinect per socializzare attraverso Xbox Live. Questo nuovo servizio vi consente di controllare direttamente il vostro avatar attraverso Kinect, in un ambiente virtuale che ricorda tanto quello dei salotti televisivi. La webcam rileva le espressioni facciali, come i sorrisi e il movimento delle sopracciglia.

virtualizzata (Fig. 2.4.3).

Il corpo virtuale viene definito come una nuova realtà possibile solo grazie all'azione del fruitore.

«Ciò significa che i corpi virtuali non devono essere propriamente intesi come rappresentazioni della realtà, ma come realtà costruite in modo essenzialmente differente da quelle costituite dalla partecipazione circolare del corpo vivo con il mondo, il quale grazie alla percezione-visione attraversa il corpo e diviene gesto, movimento del corpo, eventualmente mediato da strumenti di riproduzione analogica, e quindi immagine.

I corpi-ambienti virtuali sono piuttosto “ finestre artificiali che danno accesso a un mondo intermediario” nel quale lo spazio stesso è il risultato di un’interattività, il mondo non accade al modo della presa di distanza, bensì del senso-sentimento dell’immersione, e il corpo, in quanto percepito come altro, assume il senso della sua realtà, della sua effettualità, come incisione patica e immaginaria, come produzione di emozione e di desiderio, al punto che la sensazione di realtà trasmessa dall’ambiente virtuale dipende in gran parte dall’efficacia con cui provoca emozioni all’utente»<sup>54</sup>.

Uno degli aspetti più interessanti della odierna attività eidomatica è quello della visione aumentata della realtà consentita dall’uso di dispositivi che, attraverso azioni sofisticate di riconoscimento del reale, sovrappongono a quello che vediamo uno o più livelli visivi. Questa sovrascrittura virtuale della realtà contiene, tra tutte le pratiche consentite dagli strumenti informatici, la maggiore potenzialità di contribuire ad un arricchimento del rapporto conoscitivo e operativo dell’osservatore col mondo reale.

A conferma della capacità di questi ambienti di generare emozioni in chi li fruisce ci sono tantissime sperimentazioni in campo artistico, nel mondo del gaming e soprattutto in campo medico.

Ad esempio a Milano, all’Istituto Auxologico Italiano, sono state costruite due *cave* (Fig. 2.4.4), letteralmente caverne: stanze dotate della tecnologia che permette ai pazienti affetti da alcune patologie di immergersi in mondi virtuali controllati dai terapeuti. I muri e il pavimento sono in realtà degli schermi tappezzati di sensori a raggi infrarossi in grado di

segnalare i movimenti del paziente. Sugli schermi vengono proiettate le immagini ritenute idonee dal medico ed il paziente, semplicemente usando degli occhiali 3D, può avere la sensazione di trovarsi in uno spazio reale. Queste tecniche di simulazione sono già state sperimentate per i malati di Alzheimer e Parkinson, per i quali si è registrato un rallentamento del declino cognitivo, e sono in fase di sperimentazione su soggetti obesi o affetti da ansie e fobie<sup>55</sup>. L'ambiente virtuale consente ai pazienti di provare e quindi controllare le loro reazioni in assenza di pericolo.

Questo guardare contemporaneo si avvale quindi di sensorialità aggiuntive consentite dai nuovi dispositivi informatici con i quali ormai conviviamo naturalmente.

Le nuove tecniche di rilevamento e di modellazione del reale, l'accessibilità ubiqua delle informazioni e la possibilità che ognuno di noi ha di implementarle, determina una nuova infrastruttura dello spazio modificando gli strumenti da noi usati per navigare nel mondo o per rappresentarlo: dalle mappe, alla realtà fisica, al testo scritto.

Un esempio di queste nuove forme di rappresentazione del reale può essere costituito dall' "Atlante di Roma"<sup>56</sup> realizzato nel 2010 per la Festa dell'Architettura di Roma. Si tratta di una proiezione lunga 35 metri che comprende quattro infovisualizzazioni (Linearity, NeoMap, Bridges, TimeScape), al contempo organiche e astratte accompagnate da sottofondi sonori: il territorio viene visualizzato non attraverso le sue caratteristiche geofisiche o toponomastiche, ma descrivendolo attraverso le azioni che si svolgono al suo interno.

Queste sofisticate tecniche di simulazione della realtà stanno sviluppando un proprio linguaggio e un'arte specifica, una narrazione che può arricchire la nostra esperienza del mondo.

Un altro esempio è quello del collettivo giapponese di progetti audiovisivi Salad, che utilizzando un Kinect, un iPhone, un proiettore, e un modulo GPS, ha trasformato un viaggio in treno in un'esperienza di realtà aumentata.

Stando semplicemente seduti e guardando il mondo che scorre fuori dal finestrino, è possibile aggiungere cose alla scena esterna: se si tocca più in

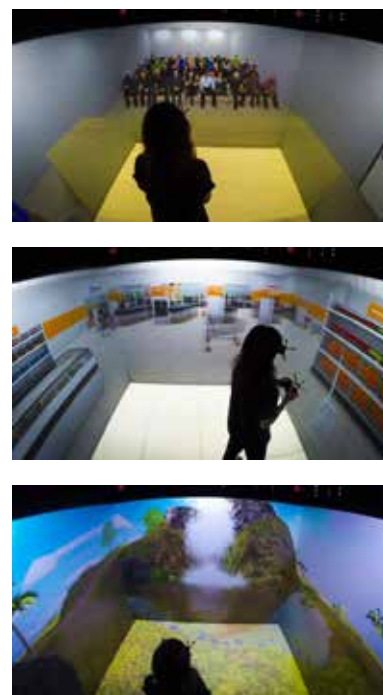


Fig. 2.4.4

Il Cave è una intera stanza virtuale dove si sperimenta la Telepresenza Immersiva Virtuale (TIV) dell'IRCCS Auxologico di Milano

basso nella finestra l'oggetto apparirà più vicino, mentre toccando più in alto gli oggetti appariranno più lontani. È possibile inserire mongolfiere, aeroplani che volano oltre il treno, uccelli che fanno volare un bambino. Il proiettore rende le immagini trasparenti, in modo da non coprire il paesaggio reale. Il progetto si chiama *Touch the Train Window*, e usa *open Frameworks* per posizionare le immagini sulla finestra con l'aiuto del *Kinect* (fig. 2.4.5).

Fig. 2.4.5

Salad, Touch the Train Window, esperienza di realtà aumentata in treno



Un nuovo ed interessante approccio alla fusione di visibile ed invisibile è *Spellbinder*, un software elaborato nell'Università di Edimburgo che utilizza dispositivi mobili e social network per incentivare un'esplorazione dinamica e partecipata del contesto urbano. *Spellbinder* consente ai visitatori di una città di inviare le proprie foto ad un database ricevendo in cambio arte virtuale, elaborata specificamente per quel luogo e sovrapponibile all'immagine iniziale (fig. 2.4.6).

Allo stesso modo si può vedere cosa esisteva in passato in quel luogo specifico creando un legame tra il passato, il presente ed il futuro, tra il visibile e l'invisibile, tra il reale ed il virtuale.



Fig. 2.4.6  
Invisible art works sugli edifici di Edinburgo

Nel campo dei computer games è recentissima la diffusione di giochi che utilizzano la realtà aumentata nello spazio della città. *Pokémon GO*, distribuito a luglio del 2016, fa parte dei "giochi del mondo reale" di *Niantic*, e spinge i giocatori a muoversi fisicamente per la città cercando luoghi specifici in cui, grazie al filtro del dispositivo, i giocatori possono cercare e catturare più di 100 diverse specie di *Pokémon* nel mondo reale.

Un altro gioco di realtà aumentata è *Ingress*<sup>57</sup>, sempre di *Niantic*, distribuito dal 2013. Il gioco ha un complesso background fantascientifico che viene via via sviluppato narrativamente. La dinamica del gioco vede due fazioni contrapposte che combattono tra loro: *Enlightened* (Illuminati, rappresentati in verde) e *Resistance* (Resistenza, rappresentati in blu). Lo scopo del gioco è aumentare il numero di *Mind Unit* (unità mentali) della propria fazione creando *Link* (collegamenti tra portali) e *Control field* (campi di controllo virtuali sulle aree geografiche), tramite le apposite *Portal Key* (chiavi dei portali), visibili attraverso l'interfaccia del gioco. Anche se in Italia non se n'è sentito parlare tantissimo, o almeno non tra i profani, *Ingress* è uno dei giochi social più utilizzati al mondo. È nato inizialmente su una piattaforma *Android* per poi ampliarsi sempre più. È molto differente dagli altri giochi disponibili perché spinge a uscire di casa, a esplorare,



incontrare persone, l'obiettivo di questo nuovo *multiplayer* è infatti quello di conquistare portali sparsi per il mondo. Ma il bello è che questi portali sono collegati a strutture esistenti nella realtà; ritroviamo edifici storici, palazzi, statue, piazze che sono punti d'appoggio delle due fazioni. In pratica per poter giocare bisogna uscire con il proprio *smartphone*, camminare e avviarsi verso i punti "energia" segnati sulla mappa in realtà aumentata, sfruttando il Gps. E così il mondo reale si trasforma in una enorme piattaforma di gioco (fig. 2.4.7).



Fig. 2.4.7

Uno dei portali di Ingress a Graz.

E' qualcosa di diverso dal *cyberspace*<sup>58</sup> in cui immergersi solitariamente per fuggire dalla realtà, l'immagine aumentata potrebbe al contrario diventare «un modo di fornirci più esperienza di quella che noi avremmo potuto raccogliere, senza la mediazione dell'immaginale, in un rapporto, diciamo, empirico con la realtà»<sup>59</sup>.

Si tratta di verificare se e come il valore conoscitivo delle immagini illusorie tradizionali possa essere riversato sull'immagine prodotta con le nuove tecnologie, interattive oltre che dinamiche.

Il ruolo assegnato all'osservatore, la possibilità di agire su ciò che si

osserva, in maniera non esclusiva ma unitamente ad un vastissimo numero di persone le quali, attraverso la condivisione in rete diventano anche loro attori dell'azione, genera un tipo di movimento totalmente nuovo nel rapporto tra osservatore e immagine osservata.

Come ha efficacemente osservato Maldonado, si tratta di un movimento molto diverso da quello dell'immagine filmica in quanto, in questo caso, ciascuna delle parti del sistema agisce come fattore dinamogeno interattivo, trascinando nel movimento la totalità del sistema di rappresentazione.

Se in campo medico e nel campo del *gaming* si sono raggiunti notevoli risultati, riducendo al massimo gli elementi di mediazione tra il corpo e l'ambiente virtuale, qualcosa di analogo sta accadendo in campo artistico dove alcune sperimentazioni invitano lo spettatore a muoversi in uno spazio artificialmente costruito allo scopo di fare nuove esperienze sensoriali, che proiettano il corpo in un territorio di confine dove le sensazioni non sono esattamente quelle del mondo reale ma producono comunque quelle combinazioni sensoriali e intellettuali che rendono più ricca la nostra esperienza.

In un tempo dominato dalla tecnica, l'arte conserva ancora la capacità di aumentare il grado e la qualità dell'esperienza rendendoci attivi sul piano percettivo?

Così si esprimono Paolo Rosa e Andrea Balzola nel fornirci le coordinate per un'inversione di rotta per riconquistare un ruolo all'arte nel nostro tempo:

«Quest'epoca ha generato un processo di profonda desensibilizzazione, espressione della difficoltà nell'adeguare l'apparato sensorio alle pressanti sollecitazioni ambientali, alcune delle quali totalmente inedite: la saturazione di stimoli prodotti da un sistema mediatico che invade ogni spazio ed ogni istante; la dematerializzazione che coinvolge l'intero universo delle cose conosciute, spingendolo verso dimensioni completamente virtuali; la parcellizzazione che frammenta e disperde l'esperienza cognitiva nei rivoli dell'iperspecializzazione; l'estensione sensoriale prodotta tramite le tecnologie che allontana sempre



di più il corpo dal contatto diretto col mondo.

Tutte queste condizioni portano ad una sorta di alterazione sensoriale, se non addirittura di mutilazione. Normalmente inducono in uno stato di torpore della percezione di sé e del mondo, a un'anestesia del sentire. [...] Qui interviene la peculiarità dell'arte di unire i sensi al senso»<sup>61</sup>.

In Italia, negli anni novanta, come ci racconta Paolo Rosa<sup>62</sup>, artisti e studiosi di nuovi media e di arti elettroniche si sono interrogati sui possibili usi delle tecnologie virtuali interattive, cercando di formulare una teoria condivisa in grado di focalizzare i temi fondamentali del nuovo modo di fare arte. La riflessione si è concretizzata in una bozza per un *Manifesto dell'arte e della comunicazione nell'era del virtuale*, sintetizzato in cinque punti:

«Eventualità: l'arte è un processo, non un risultato;

Autore Collettivo: le nuove tecnologie rilanciano la possibilità e la necessità di una processualità artistica collettiva;

Interattività: coinvolgimento e partecipazione del fruitore in una relazione creativa con l'opera d'arte tecnologica;

Virtualità: una nuova dimensione espressiva e comunicativa materializza il momento progettuale e ideativo, smaterializzando o fluidificando i rapporti formali, i generi disciplinari e i codici linguistici;

Plurisensorialità: le nuove tecnologie interattive tendono a superare la frammentazione sensoriale e il primato audiovisivo in direzione di un'esperienza sinestetica»<sup>63</sup>.

Viene delineata, insieme a quest'arte tecnologica, una figura di artista in grado di operare con i nuovi dispositivi, insieme ad altri artisti ed operatori, «condividendo in un progetto collettivo la sua visionarietà. Questo artista viene definito artista "plurale" per la sua capacità di entrare in relazione con altre forze espressive e competenze, ma anche per la sua capacità di far dialogare le diverse dimensioni del reale e del virtuale.

Tra le ricerche che indagano le nuove condizioni percettive e le nuove modalità espressive del contemporaneo universo tecnologico ci sono sicuramente i lavori di Studio Azzurro. I loro "ambienti sensibili", a partire da *Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)* del 1995, fino almeno a *Le zattere dei sentimenti* del 2002, sono caratterizzati dall'uso di interfacce

naturali e quindi dall'assenza di protesi tecnologiche innestate nel corpo del fruitore, e dall'immediatezza dell'esperienza.

Così Paolo Rosa e Andrea Balzola descrivono *Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)* (fig. 2.4.8), il primo ambiente sensibile del 1995:

«[...] lo spazio era delineato da una serie di tavoli di legno su cui venivano proiettate, in una successione narrativa, varie immagini. Erano diverse figure plasmate da una luce di taglio che formulava un effetto fortemente naturalistico, creando l'illusione che ci fossero oggetti fisici appoggiati sui sei tavoli. I visitatori rimanevano attratti dal realismo delle immagini che stavano sopra i piani di legno e diveniva irresistibile toccarle. Proprio in seguito a quest'azione si generava un'inaspettata esperienza percettiva. Tastando, per esempio, la figura corpulenta di una donna assopita sul tavolo, essa si girava infastidita emettendo un verso simile ad un ruggito. La sorpresa dello spettatore era generata non solo dal fatto che ci fosse una tale reazione dell'immagine, ma soprattutto dallo spiazzamento sensoriale: l'inevitabile pensiero di sfiorare la morbidezza tiepida di un corpo sentendo viceversa la solidità fredda e compatta del legno. Che cosa stava toccando realmente il visitatore? Un corpo di una donna, le venature del legno o, a giudicare dal suono, uno strano animale? Forse semplicemente stava facendo un'esperienza insolita di sinestesia, di cortocircuito sensoriale, prodotto da una compresenza di elementi virtuali sovrapposti ad altri reali, intersecamente uniti e difficilmente distinguibili»<sup>64</sup>.



Fig. 2.4.8  
Studio Azzurro, *Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)*, 1995.

*Le zattere dei sentimenti* (fig. 2.4.9) sono poi, come afferma Studio Azzurro<sup>65</sup>, un *journey of feelings* nel quale gli spettatori possono, toccando in diversi modi tavole alle quali naufraghi disperati tentano di aggrapparsi, aiutare o ostacolare la salvezza delle immagini interattive.

Fig. 2.4.9

Studio Azzurro, *Le zattere dei sentimenti*, 2002.



La messa in forma di esperienze di questo genere, che utilizzano l'arma della polisensorialità, restituisce all'arte il ruolo di «unire i sensi al senso»<sup>66</sup>, muovendosi nel solco teorico tracciato nei paragrafi precedenti. Oggi è necessario ancora di più ridare valore all'esperienza artistica per la sua capacità di cogliere le potenzialità espressive e comunicative della tecnologia, contrastandone la tendenza verso un «divenire vuoto, autoreferenziale e persino distruttivo per il bene collettivo»<sup>67</sup>. È ancora nel testo di Paolo Rosa e Andrea Balzola che troviamo le risposte alle domande poste all'inizio di questo paragrafo. Si crea un inatteso e non dichiarato collegamento col pensiero di Dewey quando entrambi affidano all'arte il ruolo di contribuire alla rifondazione di una nuova etica: «Etica che è, a sua volta, un'estetica del comportamento, un'estetica dell'esperienza»<sup>68</sup>.

Quale sia il nuovo carattere di quest'esperienza, in un mondo dominato dalla tecnica, lo apprendiamo dalle loro stesse parole:

«La polisensorialità ridefinisce l'esperienza artistica in modo profondo. Con il bagaglio dei nuovi dispositivi si può fare un viaggio a ritroso, riguadagnare i terreni perduti dalla nostra attenzione e dalla nostra sensibilità, riesplorando territori conosciuti e avventurandosi in altri nuovi. Il dispositivo interattivo modifica la percezione sensoriale perché ibrida la

percezione naturale dei sensi con la percezione artificiale; in questo modo muta la relazione con il mondo reale e genera un'esperienza che non è più meramente fisica, intellettuale e culturale, ma che vive ogni passaggio mediante un'inedita condizione polisensoriale»<sup>69</sup>.

## Note

- <sup>1</sup> Crary Jonathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino, 2013, p. 28.
- <sup>2</sup> Paternoster Alfredo, *Linguaggio e visione*, Edizioni ETS, Pisa, 2001, pag.156.
- <sup>3</sup> Hurley Susan, *Consciousness in Action*, Harvard University Press, Cambridge, 1998, in Caruana Fausto, Borghi Anna M, *Embodied Cognition: una nuova psicologia*, Giornale Italiano di Psicologia, 2013.
- <sup>4</sup> Paternoster Alfredo, *Linguaggio e visione*, Edizioni ETS, Pisa, 2001, pag.116.
- <sup>5</sup> Gallese Vittorio, *Neuroscienze e fenomenologia*, 2009. (Fonte: [http://www.treccani.it/enciclopedia/neuroscienze-e-fenomenologia\\_%28XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/neuroscienze-e-fenomenologia_%28XXI-Secolo%29/)).
- <sup>6</sup> Freedberg David, Gallese Vittorio, *Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica* (2007), in Pinotti A. e Somaini A. (a cura di), *Teorie dell'immagine*, Raffaello Cortina, Milano, 2009, pp. 331-351.
- <sup>7</sup> Prenna Valentina, *L'Enattivismo. Possibili implicazioni per l'analisi dell'agire didattico*. Tesi di Dottorato XXVI ciclo. Università degli Studi di Macerata. Dipartimento di Scienze della Formazione, del Turismo e dei Beni Culturali, 2014.
- <sup>8</sup> Gallese Vittorio, *Neuroscienza e fenomenologia*, ( Fonte: [http://www.treccani.it/enciclopedia/neuroscienze-e-fenomenologia\\_%28XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/neuroscienze-e-fenomenologia_%28XXI-Secolo%29/), 2009).
- <sup>9</sup> Merleau-Ponty Maurice, *Senso e non senso* (1962), Il Saggiatore, Milano, 2009, p.73.
- <sup>10</sup> Ivi, p. 75.
- <sup>11</sup> Pallasmaa Juhani, *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*, Jaca Book, Milano, 2005 , pag. 30.
- <sup>12</sup> La psicologia basata sugli studi di Rudolf Steiner sui sensi ne individua dodici: tatto, senso della vita, senso del proprio movimento, equilibrio, olfatto, gusto, vista, senso del calore, udito, senso del linguaggio, senso del pensiero, senso dell'io.
- <sup>13</sup> Merleau-Ponty Maurice, *Senso e non senso* (1962), Il Saggiatore, Milano, 2009, p.71.
- <sup>14</sup> Gibson James J., *L'approccio ecologico alla percezione visiva* (1979), Mimesis, Milano, 2014, p. 226.
- <sup>15</sup> Ferraris Maurizio, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Bari, 2012, p. IX.
- <sup>16</sup> Ivi, p.27.
- <sup>17</sup> Gibson James J., *L'approccio ecologico alla percezione visiva* (1979), Mimesis, Milano, 2014. È il terzo libro dopo: *The Perception of the Visual World* (1950) e *The Senses Considered as Perceptual Systems* (1966).
- <sup>18</sup> Bozzi Paolo e Luccio Riccardo, *Introduzione alla prima edizione italiana*, in Gibson James J., *L'approccio ecologico alla percezione visiva* (1979), Mimesis, Milano, 2014, p.9nna, le venature del legno o ione,Di Brino A., ETS, Pisa, 2004, p.164una sorta di simulazione che ci può spingere al movimento o
- <sup>19</sup> Ferraris Maurizio, *Ritorno alla percezione senza mediazioni*, in “Il Sole 24 Ore”, 5 Settembre 1999nna, le venature del legno o ione,Di Brino A., ETS, Pisa, 2004, p.164una sorta di simulazione che ci può spingere al movimento o. (Fonte: <http://lgxserver.uniba.it/lei/rassegna/990905.htm>)nna, le venature del legno o ione,Di Brino A., ETS, Pisa, 2004, p.164una sorta di simulazione che ci può spingere al movimento o
- <sup>20</sup> Ferraris Maurizio, *Estetica razionale*, Raffaello Cortina Editore, Milano,2011 nna, le venature del legno o ione,Di Brino A., ETS, Pisa, 2004, p.164una sorta di simulazione che ci può spingere al movimento o
- <sup>21</sup> Li Vigni Anna, *Ferraris e il senso dello stare al mondo*, in “Il Sole 24 Ore”, 10 Settembre 2015. (Fonte: <http://www.ilsole24ore.com/art/cultura/2011-04-03/ferraris-senso-stare-mondo-082532.shtml?uuid=ABR8jTX>).
- <sup>22</sup> Fonte: <https://it.wikipedia.org/wiki/Estetica>.
- <sup>23</sup> Ferraris Maurizio, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Bari, 2012, p. 71.
- <sup>24</sup> Ferraris Maurizio, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Bari, 2012, p. 52.
- <sup>25</sup> Lakoff George, Johnson Mark, *Philosophy in the flesh*, Basic Books, 1999.nna, le venature del legno o ione,Di Brino A., ETS, Pisa, 2004, p.164una sorta di simulazione che ci può spingere al movimento o
- <sup>26</sup> Dewey John, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze, 1951, pag. 19.
- <sup>27</sup> Dreon Roberta, *Il radicamento naturale delle arti: John Dewey nel dibattito contemporaneo*, in Aisthesis - rivista on-line del Seminario Permanente di Estetica, anno II, numero 1, 2009 p.27. (Fonte: <http://www.fupress.net/index.php/aisthesis/article/viewFile/10946/10345>).

- 28 Russo Luigi, *J.Dewey. L'esperienza estetica come fase primaria e come sviluppo artistico*, in Russo Luigi (a cura di), *Esperienza estetica. A partire da John Dewey*, Aesthetica Preprint Supplementa, Palermo, 2007 (Fonte: <http://www1.unipa.it/~estetica/download/Dewey.pdf>).
- 29 Merleau-Ponty Maurice, *Senso e non senso* (1962), Il Saggiatore, Milano, 2009, p.70.
- 30 Dewey John, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze, 1951, pag. 18.
- 31 J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze, 1951, pag. 47.
- 32 Ivi, p. 51.
- 33 Ivi, p. 68
- 34 Ivi, p. 27
- 35 Ivi, p. 28
- 36 Ivi, p. 29
- 37 Ivi, p. 33
- 38 Ivi, p. 18.
- 39 Freedberg David, *Empatia, movimento ed emozione*, Sistemi emotivi, Strozziina, 2007, (Fonte: [http://strozziina.org/sistemi\\_emotivi/pubblicazione\\_freedberg.htm#text](http://strozziina.org/sistemi_emotivi/pubblicazione_freedberg.htm#text)).
- 40 J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze, 1951, pag. 17.
- 41 Ivi, p. 7.
- 42 Balzola Andrea, Rosa Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011, p. 10.
- 43 Pallasmaa Juhani, *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*, Jaca Book, Milano, 2007, p. 14.
- 44 Cfr. Pinotti Andrea (a cura di), *Estetica ed empatia: antologia*, Guerini, Milano 1997.
- 45 Pinotti Andrea, *Quasi-soggetti e come-se: l'empatia nell'esperienza artistica*, Rivista on-line Psicoart, 2010. (Fonte: <https://psicoart.unibo.it/article/view/2057>)
- 46 J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze, 1951, pag. 53
- 47 Damasio Antonio, *Che cosa sono i sentimenti*, Sistemi emotivi, Strozziina, 2007, (Fonte: [http://strozziina.org/sistemi\\_emotivi/pubblicazione\\_damasio.htm#text](http://strozziina.org/sistemi_emotivi/pubblicazione_damasio.htm#text))
- 48 Scatturin Cecilia, *Le immagini sul risvolto interno degli occhi: storia dell'arte e neuroscienze*, PhD thesis, Università degli Studi di Trento, Scuola di Dottorato Studi umanistici. Discipline filosofiche, Storiche e dei Beni culturali, 2012. (Fonte: <http://eprints-phd.biblio.unitn.it/756/>).
- 49 Caruana Fausto, Borghi Anna M, *Embodied Cognition: una nuova psicologia*, Giornale Italiano di Psicologia, 2013.
- 50 Pallasmaa Juhani, *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*, Jaca Book, Milano, 2005, pag. 24
- 51 Ibidem
- 52 Debord Guy, *La società dello spettacolo*, Baldini&Castoldi, Milano, 2013, p.58.
- 53 Diodato Roberto, *Esperienza estetica e interattività*, in Russo L. (a cura di), *Esperienza estetica. A partire da John Dewey*, Supplementa Aesthetica Preprint, Palermo, 2007, p. 141
- 54 Ivi, p. 145
- 55 Ameri Deborah, *Curare stress, ansie e fobie con la realtà virtuale*, in "Il venerdì", 24 giugno 2016, p. 59
- 56 Iaconesi Salvatore, Persico Ornella, *Il societing e la co-creazione della città*, in Arvidsson Adam, Giordano Alex (a cura di), *Societing Reloaded. Pubblici produttivi e innovazione sociale*, Egea, Milano, 2013. p.
- 57 <https://it.wikipedia.org/wiki/Ingress>)
- 58 La parola *cyberspace* fu coniata dal romanziere di fantascienza W.Gibson (1984) ed è alla base di filoni di pensiero che ricorrono alla realtà virtuale per fuoriuscire trascendentalmente dal mondo o per determinare una realtà sostitutiva.
- 59 Maldonado Tomas, *Reale e virtuale* (1992), Feltrinelli, Milano 2007, p. 57
- 60 Bodei Remo, *Riflessioni su alcune premesse dell'arte interattiva*, in Vassallo s., Di Brino A., *Arte tra azione e contemplazione*, ETS, Pisa, 2004, p.164
- 61 Balzola Andrea, Rosa Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011, pp. 60,61.

Overlook.

Dispositivi per riattivare lo sguardo sulla città

- 62 Ivi, p. 49
- 63 Ivi, p. 50
- 64 Ivi, pp. 66-67
- 65 [www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com)
- 66 Ivi, p.61
- 67 Ivi, p.42
- 68 Ibidem
- 69 Ivi, p.69



## Dalla parte del fruitore

### 3.1 Educare lo sguardo

*Quello della scuola è rimasto un dispositivo disciplinare.  
 Nel duplice senso di una strategia complessa  
 – e soprattutto delle sue tattiche –  
 per rendere docili i corpi erogando saperi distinti, in riferimento a norme predeterminate.  
 Ma la macchina, oltre che arrugginita, si è inceppata, come l'erpice di Kafka che,  
 invece di scrivere la colpa e la punizione nella carne del condannato,  
 lo trafugge stupidamente diventando inutile e innocuo,  
 incapace di qualunque lavoro sul corpo e la mente<sup>1</sup>.*

Il critico e scrittore John Berger nel libro *Questione di sguardi*<sup>2</sup>, ci consegna le sue riflessioni sulla cronica e paradossale incapacità a vedere delle civiltà delle immagini.

Se vedere, come afferma Berger, serve a sapere riconoscere la nostra posizione nel sistema di interazioni simboliche e comunicative in cui ci muoviamo, educare lo sguardo attraverso l'esperienza dell'arte dovrebbe essere una priorità del nostro tempo per comprendere meglio noi stessi ed il luogo del nostro vivere attuale.

È innegabile il peso delle immagini nella nostra vita quotidiana. Guidati dalle immagini scegliamo i prodotti che compreremo, quale film andremo

a vedere, mostriamo agli altri la nostra vita e ci accostiamo alla loro. La loro onnipresenza non è però bilanciata da un'educazione che metta tutti nella condizione di comprendere le implicazioni ed il senso di questo sconfinamento del visivo.

Nella scuola, l'istituzione preposta alla formazione di uno sguardo critico, le uniche immagini che si studiano sono quelle artistiche: queste, la maggior parte delle volte, vengono esplorate lasciandosi guidare da idee precostituite sull'arte che non corrispondono più al mondo in cui viviamo. Uno dei primi ostacoli all'arte viene paradossalmente proprio dalle modalità con cui si svolge il suo insegnamento.

Il linguaggio verbale costituisce in maniera pressoché esclusiva i metodi di insegnamento della cultura e questo predominio rende marginale una conoscenza guidata dal visuale.

Nonostante l'impossibilità di conoscere e descrivere tutto ciò che ci circonda utilizzando unicamente il linguaggio verbale sia ormai riconosciuta, lo sviluppo delle abilità legate all' "Intelligenza Visiva" non è opportunamente supportato dalle istituzioni preposte all'educazione ed allo sviluppo cognitivo e, nella scuola, l'intelligenza umana è spesso ridotta e misurata solo in termini di abilità logico-matematiche e linguistiche. Di conseguenza, abbiamo lentamente perso la capacità di elaborare immagini reali o mentali e di utilizzarle per accrescere le nostre competenze, creando allo stesso tempo una condizione di passività nella fruizione delle immagini che ci vengono continuamente proposte. Le ore assegnate allo studio delle immagini nella scuola primaria e secondaria in Italia sono dedicate soprattutto agli oggetti artistici, pezzi unici di cui contemplare una bellezza ormai distante dalla vita di ognuno di noi.

L'insegnamento della Storia dell'arte, soprattutto nella tradizione italiana, si avvale moltissimo della parola, una parola talvolta tecnica e gergale che, sostituendo la visione diretta dell'opera, priva l'esperienza di ogni componente emotiva. Questo ha comportato nel tempo un appiattimento della disciplina su metodi molto poco congeniali al carattere dei suoi contenuti, con l'effetto di una complessiva perdita del senso del suo insegnamento. Sono soprattutto gli studenti che non intendono fare

dell'arte il loro mestiere a chiedersi, non senza qualche ragione, quale possa essere il contributo di quest'insegnamento nel loro corso di studi e nella loro vita.

Avendo condiviso le riflessioni di Dewey e di Merleau-Ponty sul ruolo dell'arte e sulla sua capacità di amplificare la capacità di percezione di noi stessi e del nostro ambiente, ci sembra urgente formulare una risposta in grado di scongiurare l'ipotesi di una scomparsa di questa disciplina dai corsi di studi non specializzati, rilanciandone il ruolo all'interno del sistema di istruzione di qualunque grado.

La risposta potrebbe essere affidata alle osservazioni, ancora di grandissima attualità, che nel 1943 fa in proposito Herbert Read (fig. 3.1.1):

«Il mio invito al riconoscimento del posto dell'arte nel sistema educativo mira lontano. Si vuole che l'arte, in senso lato, possa essere la base fondamentale dell'educazione. Nessun'altra disciplina, infatti, è capace di dare al bambino, non solo una coscienza in cui immagine e concetto, sensazione e pensiero siano collegati e unificati, ma anche una conoscenza istintiva delle leggi dell'universo ed un atteggiamento o un comportamento in armonia con la natura»<sup>3</sup>.

Bisognerebbe perciò riportare nella scuola il pensiero visivo con tutto il suo carico eversivo, non semplicemente indignarsi per la riduzione delle ore di storia dell'arte nella scuola superiore.

Queste osservazioni sono ancora più utili se messe a confronto con quanto si è ormai appurato a livello scientifico circa le modalità corporee di acquisizione della conoscenza, e sembra ormai da irresponsabili tenere queste scoperte fuori dall'insegnamento.

La questione è importante anche per un altro motivo: se le istituzioni preposte all'educazione fanno ancora oggi fatica a ripensare alle modalità dell'insegnamento sottovalutando il contributo che un approccio alternativo alla conoscenza può dare, ci sono altre forze ed elementi di potere che invece fanno proprio delle immagini la loro arma più potente. I messaggi visivi il più delle volte hanno lo scopo di dare forma e stimolo al consumo ed i bambini ed i ragazzi, destinatari privilegiati di queste immagini, ne imparano il linguaggio senza alcuna guida, ma solo attraverso



Fig. 3.1.1  
Read Herbert, *Educare con l'arte*, Edizioni di Comunità, Milano, 1962

Scuola	nome insegnamento	Ore settimanali	Anni di insegnamento
LICEI			
Liceo Classico	Disegno dell'arte	3	3
Liceo Artistico	Disegno dell'arte	3	5
Liceo Scientifico	Disegno e storia dell'arte	2	5
Liceo Linguistico	Disegno dell'arte	2	5
Liceo Musicale e Coreutico	Disegno dell'arte	3	6
Liceo delle Scienze Umane	Disegno dell'arte	3	5
TECNICI			
Istituto Tecnico Grafico	Disegno grafico	2	3
PROFESSIONALI			
Scuola d'Arte e Design	Elementi di storia dell'arte e disegno grafico	2	4

Fig. 3.1.2  
Tabella con le ore di Storia dell'arte nella  
scuola superiore italiana aggiornata al 2016

il contatto prolungato.  
L'idea che le competenze visive non vadano spiegate, come afferma Riccardo Falcinelli, comporta dei rischi:  
«Qualsiasi esperienza, non affiancata da strumenti critici, finisce per essere considerata naturale, con la conseguenza che non la scegliamo davvero, ma la subiamo: così la società finisce per dividersi in produttori e consumatori acritici di comunicazione visiva»<sup>4</sup>.

Il contributo dell'educazione visiva sarebbe fondamentale per comprendere gli effetti dei messaggi visivi sui meccanismi della percezione, della elaborazione e della organizzazione delle conoscenze, nei bambini della più tenera età. Si tratta di una questione oggi decisiva che sicuramente richiede, da parte della scuola, una profonda trasformazione, capace di metterla in condizione non solo di far fronte a questi cambiamenti, ma anche di intervenire su di essi con una coerente strategia.  
In Italia la situazione non è delle migliori: nel tempo le ore dedicate alla disciplina, già molto esigue, sono state ulteriormente ridotte sparendo completamente da alcuni istituti tecnici, perfino da quelli ad indirizzo turistico (fig. 3.1.2).

In Svizzera, invece, l'educazione visiva è da vari anni parte rilevante degli assi tematici della scuola dell'obbligo. In un documento pubblicato nel 2014 si evince la grande spinta all'attualizzazione della disciplina, proprio in risposta alla continua trasformazione del linguaggio visivo e alla sua importanza nella formazione complessiva degli individui<sup>5</sup>.  
La conseguenza diretta di questo tipo di educazione dello sguardo comporta inevitabilmente il potenziamento dell'insegnamento del disegno non solo per le sue valenze espressive, ma per la sua capacità di tradurre in forma il pensiero astratto.  
Anche se il maggior numero delle persone resterà solo fruitore di immagini, comunque sarebbe già un risultato positivo se la scuola riuscisse a formare dei cittadini in grado di comprendere i messaggi della comunicazione visiva in modo attivo e critico e a non subirli passivamente.  
Le scoperte neuroscientifiche che abbiamo analizzato in precedenza, possono fornire un contributo interessante nel guidare un cambiamento

delle modalità di insegnamento della Storia dell'arte. Cecilia Scatturin nella sua tesi di dottorato ipotizza un rinnovamento della disciplina che tenga in debito conto le modalità percettive dell'odierno fruitore certamente condizionato, tra l'altro, dall'imperversare del virtuale.

Le sue considerazioni sul ruolo della scuola nel contrasto alla fruizione passiva delle immagini sono ampiamente condivisibili.

«Ci sia permesso aggiungere che non si dovrebbe trattare di una crociata contro la virtualità dell'immagine, ma piuttosto, di una battaglia seria e teoricamente serrata sulla necessità di una alfabetizzazione visiva. Una palestra che sia in grado di insegnare a discernere, in un uomo sempre più *videns*, le differenze sostanziali tra i vari tipi di immagini e le loro caratterizzazioni espressive. Bisognerebbe far in modo che l'acquisizione di una sensibilità visiva puntasse sul dato fisiologico e che fossero il corpo (e dunque anche il cervello) e le emozioni ad essere il tramite primo per la formulazione di un pensiero astratto. Imparare a leggere la fisicità di un'immagine, a distinguere tra originale e sua riproduzione, fa parte dell'alfabetizzazione di base, come l'imparare a leggere, a scrivere e a far di conto. E' la soglia oltre la quale dobbiamo andare per capire la storia delle immagini e per cercare, quantomeno, di far fronte e godere del loro potere»<sup>6</sup>.

Una "alfabetizzazione visiva" si rende necessaria per formare individui meno passivi, spettatori più preparati e meno vulnerabili al potere dei media, nel contempo consumatori più consapevoli delle proprie scelte, cittadini attivi pronti ad affrontare il mondo del prossimo futuro.

Una scuola, di ogni ordine e grado, che si serve del corpo e delle emozioni ha bisogno di uscire "fuori di sé", direi parafrasando il bel libro di Paolo Rosa e Andrea Balzola<sup>7</sup>, e di cercare un contatto col mondo che passi attraverso l'esperienza dell'arte ricreata nei singoli allievi. Non si può pensare che questo avvenga esclusivamente attraverso le lezioni frontali e l'uso del manuale, nella maggioranza dei casi poco dissimile da quello di Storia o di Letteratura, ma è necessario l'utilizzo di altri strumenti.

In primo luogo bisognerebbe incentivare il contatto diretto con l'opera, esperienza insostituibile anche se difficilmente praticabile

per l'attuale sistema scolastico, irrigidito da questioni burocratiche che complicano scelte apparentemente semplici.

Non sempre è facile programmare delle uscite, e quasi mai si riescono ad attuare condizioni favorevoli per un'esperienza efficace: sarebbe infatti necessario tornare più volte nello stesso luogo, uscire con un numero di studenti abbastanza esiguo impegnandoli in qualche attività di rielaborazione *in situ*, che vada oltre la semplice visita (figg. 3.1.3, 3.1.4).



Fig. 3.1.3  
Bambini di una scuola elementare in visita  
al Museo Archeologico di Napoli. Foto di  
Giorgio Albano

Le nuove tecnologie sono in questo senso una buona risorsa, in quanto per loro natura spingono l'utente a rimanipolare l'esistente in un continuo processo di trasformazione. Gli *smartphones* consentono di catturare immagini dell'opera, che attraverso software specifici possono essere successivamente studiate e rielaborate, e quindi in un certo senso personalizzate, fatte proprie.





Fig. 3.1.4  
Studenti del Liceo scientifico Renato Cartesio di Qualiano, coordinati dalle prof. Renata Guadalupi e Maria Falcomatà ed accompagnati da Simonetta Capecchi, disegnano dal vero i “ritratti” romani nel Museo Archeologico di Napoli.

Se solo pensiamo agli effetti di questa attività sulle riproduzioni pittoriche, ci rendiamo conto di quante possibilità in più abbiamo nel mondo digitale rispetto alle riproduzioni cartacee, di bassa qualità e di dimensioni molto ridotte rispetto all’originale.

Un esempio efficace e molto ben documentato in rete è il lavoro didattico svolto da Emanuela Pulvirenti, docente di disegno e storia dell’arte e bravissima blogger<sup>8</sup>, che da anni sperimenta in classe delle azioni in cui i ragazzi “invadono” alcuni dipinti famosissimi della Storia dell’Arte con i loro corpi. Gli studenti sono invitati a replicare le posizioni, le espressioni ed i gesti dei protagonisti del quadro con la maggiore precisione possibile. Successivamente le figure fotografate, attraverso l’uso di appositi programmi di fotoritocco come *photoshop*, vengono inserite nel contesto del dipinto. Questo passaggio dal reale alla sua rappresentazione crea un legame fortissimo tra le persone che partecipano all’esperimento e lo spazio del dipinto che non solo viene indagato nel minimo dettaglio ma viene costretto ad un dialogo inaspettato e straniente che certamente ne rafforza il potenziale didattico (fig. 3.1.5).

Sempre restando nel campo del digitale e delle possibilità offerte dalla rete, bisogna dire che anche i manuali si stanno rinnovando sulla spinta delle nuove tecnologie. La novità non consiste tanto nell’*e-book*, che non è altro che l’analogo digitale del manuale, quanto nella possibilità di creare, in maniera facilitata, dei percorsi tematici o dei confronti tra immagini che non siano precostituiti, ma che si arricchiscano del contributo dei singoli studenti.

Restando nel campo degli strumenti più tradizionali, non sono poche le esperienze che fanno leva sul corpo per interiorizzare il percorso

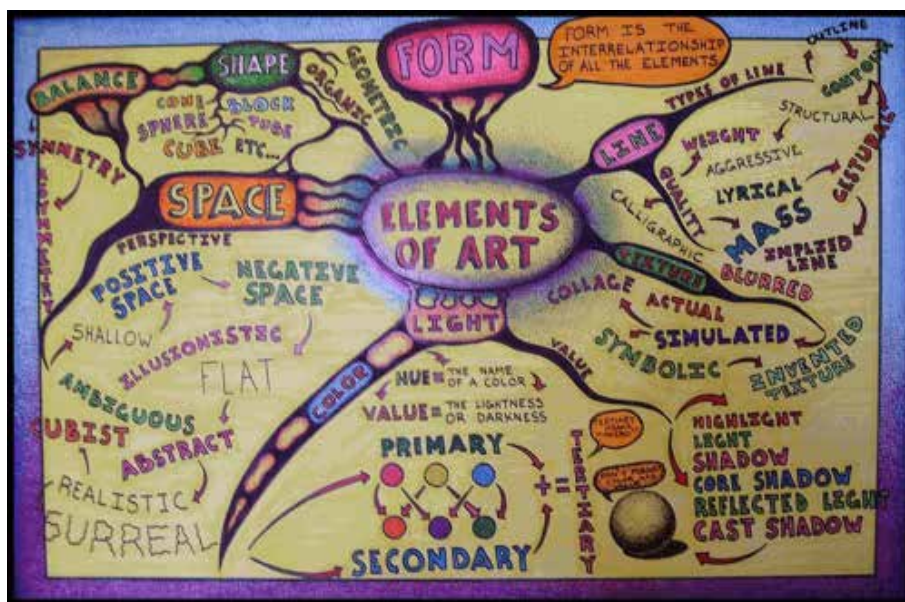


Fig. 3.1.5  
Ragazzi di una scuola superiore sperimentano un’“invasione” nel Trittico di San Giovanele di Masaccio guidati dalla Prof. Emanuela Pulvirenti.

compiuto dall'artista, utilizzando ad esempio la tecnica teatrale dei *tableaux-vivants* supportata dai contemporanei strumenti tecnologici, per riprodurre sia l'apparato compositivo di un dipinto, sia i gesti e le espressioni dei personaggi, aumentando la capacità di osservazione e l'empatia.

Anche l'insegnamento del disegno, che in alcuni casi affianca la storia dell'arte, dovrebbe essere rivalutato ed incrementato in tutto il percorso scolastico, affidando alla produzione di immagini un ruolo transdisciplinare in grado di modificare sostanzialmente il modo di apprendere. Si potrebbe ad esempio incentivare l'uso delle mappe concettuali allo scopo di rendere più semplice e graduale il passaggio dal testo all'immagine; queste possono essere realizzate a mano (fig. 3.1.6), coinvolgendo le abilità legate al fare<sup>9</sup>, o realizzate con appositi software<sup>10</sup> che permettono di tenere insieme testo ed immagini in maniera efficace (fig. 3.1.7).

Fig. 3.1.6  
Disegno a mano di Michael Petiford di una  
mappa mentale.



Aiutandosi con semplici disegni e graficizzazioni, è possibile inoltre studiare attraverso i riassunti visivi: vere e proprie sintesi create con immagini. Un lavoro del genere risulta molto più attivo e stimolante del normale riassunto verbale di un testo. Per fare un riassunto visivo bisogna utilizzare l'immaginazione per focalizzare un'immagine capace di esprimere lo stesso concetto presente nel testo.



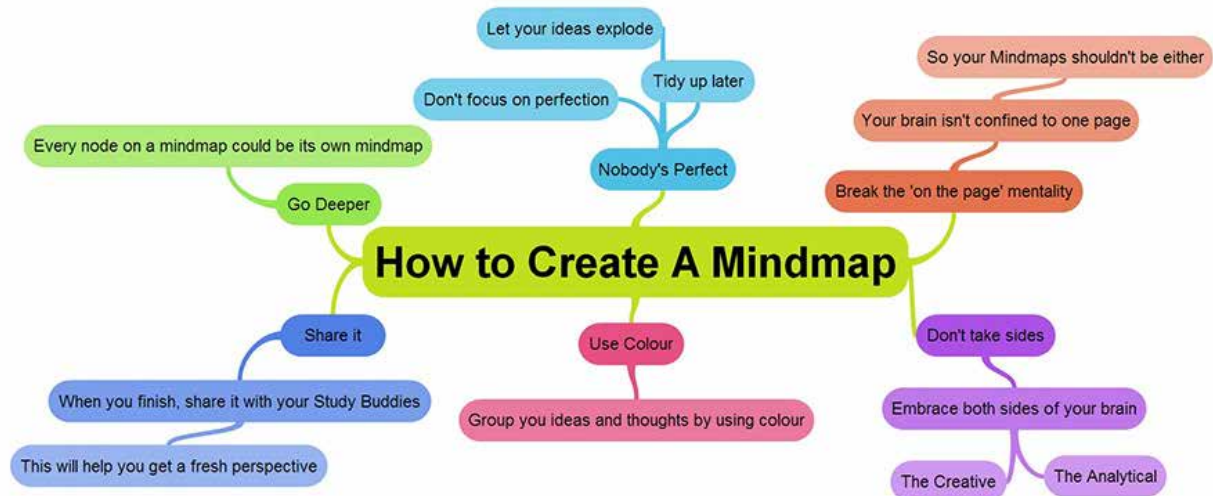


Fig. 3.1.7  
Come creare una mappa mentale.

L'errata convinzione che il disegno sia una pratica innata, con scarse o nulle possibilità di perfezionamento delle proprie abilità, siano esse manuali o informatiche, ha portato la maggior parte degli adolescenti a non esercitare il disegno come linguaggio, considerandolo una pratica elitaria e difficile. Considerare l'espressione grafica esclusivamente un canale per esprimere in maniera intuitiva le emozioni, i sentimenti e le sensazioni, porta, ed è visibile quotidianamente anche in fasce colte della popolazione, all'analfabetismo visivo.

«Con tono marcatamente sarcastico Picasso ammoniva:

La gente dice: non ho orecchio per la musica, ma non dice mai non ho occhio per la pittura [...]. Noi crediamo sempre di guardare, no? Ma non è così. La sensibilità e la capacità visiva si apprendono, si migliorano e si affinano con l'esercizio. Il nostro occhio, a distanza di tempo, se sollecitato con continuità a rilevare solo alcuni particolari, o solo determinati aspetti delle cose che gli vengono fatti vedere, sviluppa una sensibilità particolare, che una volta acquisita sembrerà perfino normale e naturale possedere, mentre agli occhi che ne sono sprovvisti continua ad apparire come una dote in più, di cui madre natura ha fatto loro omaggio»<sup>11</sup>.

Educare lo sguardo non solo è possibile ma è assolutamente necessario, e spetta alla scuola recuperare il suo ruolo di luogo privilegiato di formazione di uno sguardo critico, attivo sul mondo.

### 3.2 Fruitore attivo

In Italia molte architetture, molti luoghi universalmente riconosciuti come luoghi d'arte, sono il frutto di complesse riflessioni intellettuali e di interventi che si sono susseguiti nel tempo. Questi luoghi sono riusciti a tenere insieme persone/azioni/spazio, dimostrandosi capaci di accogliere anche azioni diverse da quelle per cui erano stati immaginati. Queste nuove azioni hanno inevitabilmente lasciato delle tracce, sovrapponendo un nuovo livello all'esistente. Alcune tracce sono "investite di senso", e sono state lasciate volontariamente dagli uomini del passato perché qualcosa potesse sopravvivere al loro tempo presente. Tuttavia, anche le decisioni sbagliate e persino le scelte non compiute hanno prodotto il luogo del nostro vivere attuale.

Il territorio in cui oggi viviamo è una mappa complessa, dove le tracce volontarie si mescolano e si sovrappongono ai segni di azioni non sempre consapevoli. Nei luoghi apparentemente privi di senso delle grandi conurbazioni metropolitane, o nei paesi abbandonati delle aree dell'Italia interna, qualcosa si è alterato all'interno della relazione persone/azioni/luoghi. In entrambi i casi, e per motivi diversi, i luoghi hanno perso la capacità di legarsi alla vita ed all'immaginario delle persone che li abitano, determinando di fatto una distanza che si traduce in un caso nel degrado e nell'altro nell'abbandono.

Della stessa distanza soffrono anche i luoghi universalmente riconosciuti come portatori di valori, e cioè i cosiddetti "luoghi d'arte" o i siti da salvaguardare.

«Italia "patria dell'arte", capitale mondiale della cultura" e "museo diffuso" sono espressioni talmente inflazionate da rischiare di divenire luoghi comuni, cioè rappresentazioni stereotipate, acriticamente accettate, per le quali risulta difficile risalire alle ragioni che le hanno generate e che le giustificano».<sup>12</sup>

All'individuazione dell'Italia come uno dei paesi dove sono maggiormente presenti le tracce del passato, sia in forma monumentale sia come stratificazione di un paesaggio di piccoli aggregati urbani e rurali, non corrisponde un uso attivo dei materiali storici, che sono come atrofizzati

nella pratica della contemplazione passiva. I più visitano i musei e le città d'arte come luoghi «pieni di venerabili reliquie che rimandano ad un mistero che li esclude»<sup>13</sup>.

Questo retaggio di cultura ottocentesca dà luogo a quella che John Berger definisce “mistificazione” del passato che: «comporta una duplice perdita. Le opere artistiche vengono rese inutilmente remote e il passato ci offre un numero minore di conclusioni che possano tradursi in azione»<sup>14</sup>.

Innescare un'azione significa considerare le persone parte attiva del processo, e tornare a quelle modalità di percepire ed agire un luogo descritte nel primo capitolo, ma non corrispondenti a quelle attuali.

Francesco Antinucci, Direttore di ricerca all'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR, studioso di linguaggio, apprendimento, percezione e comunicazione, oltre a fornire dati precisi sulla situazione italiana riporta un pesante giudizio politico sulle modalità con cui svolgono il proprio compito le istituzioni preposte alla comunicazione della cultura:

«La situazione dei musei in Italia e nel resto di Europa è molto diversa, per motivi storici di varia natura (molti dei quali riflessi nell'impropria dizione del "paese con più beni culturali al mondo"). Sostanzialmente negli altri paesi esiste un numero di opere molto più basso ed esse sono già storicamente concentrate in una dozzina di istituzioni museali. Per non parlare della enorme differenza relativa al numero e alla ricchezza dei siti archeologici. Eppure, benché agli occhi dei più la situazione italiana dei musei (usando questa parola nel senso lato che include monumenti, pinacoteche, siti archeologici ecc.) appaia felicissima, con un incremento dei visitatori che negli ultimi 15 anni è stato in media del 3,5% annuo, questo successo è solo apparente, quando si va a ben guardare, e maschera invece una situazione che non si esagera a definire critica.

La spia di questa situazione è la distribuzione di questa montante marea di visitatori: qualche cifra chiarirà perché. Dei circa 40 milioni di visitatori che i 423 musei statali italiani hanno avuto nel 2013, la metà hanno affollato soltanto 11 musei. Ciò vuol dire che il 50% dei visitatori è assorbito dal 5% dei musei, mentre ben 412 musei si sono divisi l'altra metà. Ma non

basta. I 3/4 di tutti i visitatori - pari a circa 30 milioni - si distribuiscono in soli 36 musei (pari all'8% del totale). Infine, il 90% di tutti i visitatori si distribuisce in 99 musei, pari al 23% del totale. Ciò significa che meno di un quarto dei musei assorbe la quasi totalità dei visitatori e che ben 324 musei (423-99) non hanno praticamente visitatori»<sup>15</sup>.

La parte interessante del discorso di Antinucci riguarda però il commento ai dati in cui si evidenzia come alla consistenza dei numeri non corrisponda nei fatti una reale trasmissione culturale.

Gli studi sui visitatori sono una novità abbastanza recente in Italia; misurare il successo di un bene culturale dal numero di biglietti venduti equivale infatti ad applicare una categoria merceologica ad un bene che merce non è. Tuttavia risulta difficile ricavare dei dati attendibili sull'effettivo contatto che si stabilisce tra opera e visitatore. Un dato sicuramente allarmante riguarda il tempo trascorso davanti all'opera, nella maggior parte dei casi appena sufficiente a compiere un rapido giro dello spazio ed un'ancor più rapida lettura delle didascalie (fig. 3.2.1).

Fig. 3.2.1

La Gioconda fotografata dai visitatori del Louvre



I dati indicano uno squilibrio assoluto tra “tempo disponibile” e “tempo necessario”<sup>16</sup> per la visita, e descrivono una scelta del luogo da visitare fatta non in base al contenuto del luogo ma in base alla capacità attrattiva del nome, al pari dei grandi brand di abbigliamento:

«Che l'attrattore sia il nome e non il contenuto è ben mostrato da alcune “coppie minime”: musei che differiscono minimamente nell'offerta ma enormemente nella domanda. Pompei e Ercolano differiscono minimamente per un visitatore comune, se il suo obiettivo è quello di visitare una città romana del I secolo distrutta e congelata nel tempo da una eruzione vulcanica; ma in realtà il visitatore mira al nome, e Pompei è un marchio mentre Ercolano non lo è. Risultato: Pompei ha circa 10 volte (!) più visitatori di Ercolano, così come una scarpa Adidas o Nike ha decine di volte più "indossatori" di una sconosciuta marca, anche se altrettanto buona tecnicamente»<sup>17</sup>.

La questione che si pone è certamente di carattere più generale e riguarda la modalità di trasmettere la cultura artistica nel nostro paese. In sostanza, il patrimonio culturale è posto ad una certa distanza sia sul piano culturale che su quello dell'accessibilità fisica e percettiva, e non partecipa della vita delle persone rispetto alla quale diviene spesso un elemento estraneo quando non addirittura un ostacolo.

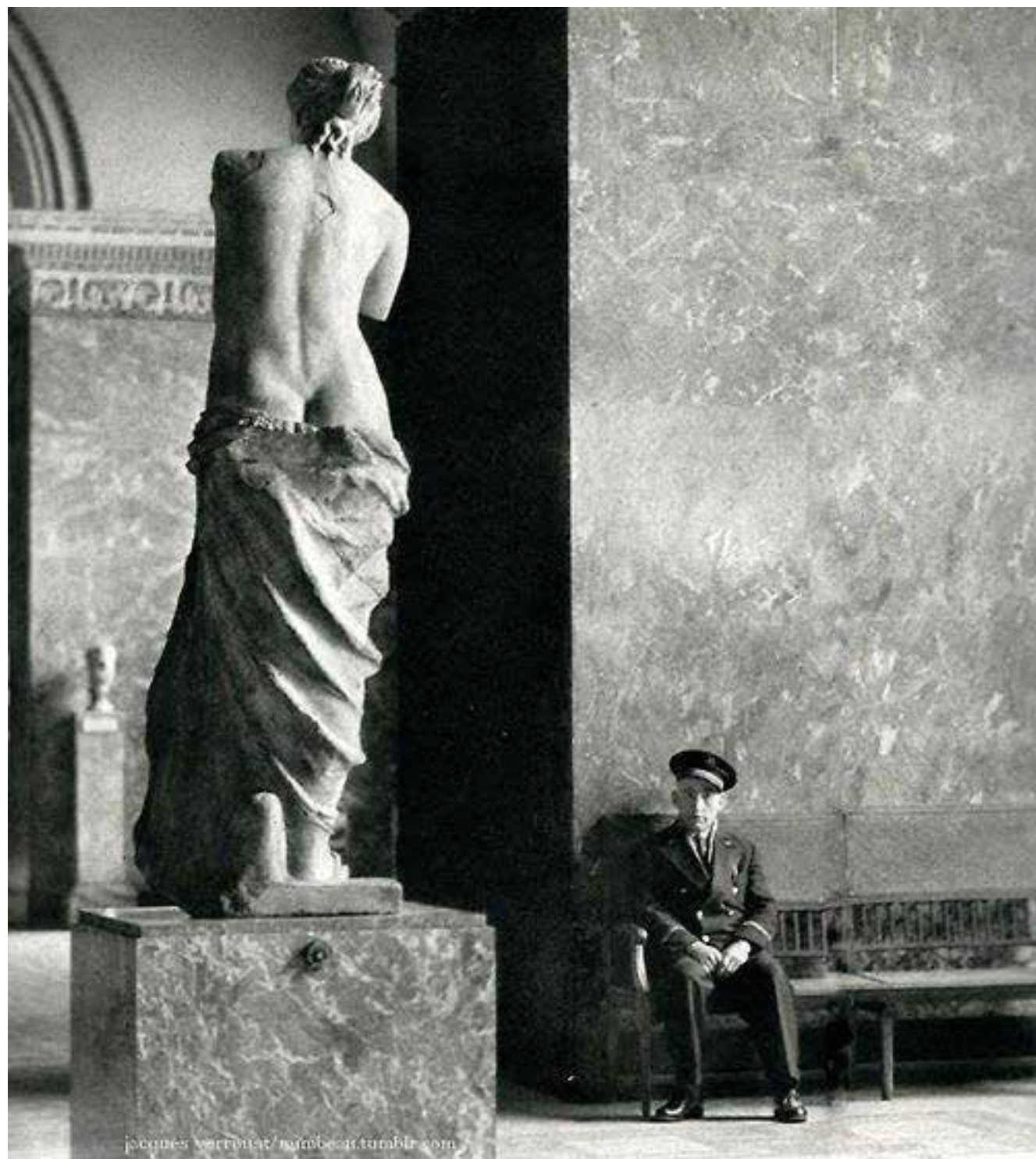
Le parole di Antinucci sull'organizzazione museale possono essere riferite a qualunque luogo d'arte:

«L'attuale organizzazione del museo chiede quindi al visitatore di diventare un piccolo storico dell'arte o un piccolo critico, di occuparsi cioè di storia e critica d'arte, e naturalmente dà per scontato che il visitatore sia in grado di decodificare e capire da sé, senza alcun ausilio, le opere esposte. Se invece si volesse fare in modo che il museo fosse rivolto e organizzato per permettere e facilitare l'opera della comunicazione delle singole opere allora questa organizzazione andrebbe radicalmente cambiata.

Ne emergerebbe un'esposizione museale profondamente diversa - sia concettualmente che fisicamente - da quella che vediamo oggi, ma soprattutto si chiederebbe a coloro che presiedono ai musei di rinunciare a farne esclusivi riflessi del loro mestiere che è appunto lo studio storico-critico delle opere stesse; e ancor più di rinunciare a farne strumenti del confronto che tramite essi (verrebbe da dire: sulla pelle di essi) si svolge nella consorte degli addetti ai lavori. Il che, come è facile capire, sarebbe vicino a chieder loro di suicidarsi professionalmente: un curatore, tramite



Overlook.  
Dispositivi per riattivare lo sguardo sulla città



l'allestimento museale, si confronta con i suoi pari sul piano dello studio critico; come potrebbe mai abbassarsi a confrontarsi sul piano, diversissimo (e con ogni probabilità per lui del tutto privo di interesse), della riuscita della comunicazione col grande pubblico?»<sup>18</sup>.

Probabilmente è anche a causa di questa sorta di autoreferenzialità del sistema che sopravvive nella nostra cultura una tale sacralizzazione delle opere del passato che non possiamo fare a meno di considerarle distanti ed intoccabili (fig. 3.2.2).

Questa distanza rende il visitatore dei musei un fruitore passivo che costruisce il suo rapporto con l'arte sulla base della sola contemplazione, peraltro il più delle volte frettolosa e superficiale.

Ma se siamo d'accordo con Dewey quando afferma che, tanto l'atto creativo quanto quello percettivo possono essere aggettivati come estetici solo quando l'esperienza si struttura attraverso un processo ricostruttivo dell'esistente, allora dobbiamo privilegiare quegli allestimenti in grado di offrire un ruolo attivo all'osservatore, spingendolo verso un'esplorazione fisica dell'opera attraverso vari dispositivi e verso una ricomposizione dei contenuti.

Le tecnologie contemporanee possono essere un'occasione per cominciare a pensare ad un modo nuovo di mettere in comunicazione opere e pubblico attraverso degli allestimenti che consentano di modificare questo atteggiamento di fruizione passiva dell'arte.

Tra questi vi sono certamente gli allestimenti di Studio Azzurro che si fondano su un concetto di interattività che utilizza in maniera innovativa le potenzialità della rete.

Così lo spiega Paolo Rosa:

«Per interattività intendo quella relazione “intercettata” sotto forma di dati informativi, che la distingue in modo netto dalla semplice definizione di interazione, in quanto risulta essere una relazione diretta e in qualche modo più intima. Vale a dire che grazie alle nuove tecnologie si rende possibile interferire sui processi relazionali, raccogliendo attraverso interfacce i più svariati dati sensibili, per trasferirli in uno dei tanti database. Se al posto di utilizzarli, come avviene, per scopi di marketing

Fig. 3.2.2  
La venere di Milo, Museo del Louvre, Parigi,  
1950 © Jacques Verroust



o di sorveglianza, riuscissimo virtuosamente a renderli tracce vive e partecipative, avremmo un mezzo straordinario per accrescere il senso di condivisione, di elaborazione costante, che alla fine sono validi strumenti di costruzione d'identità, di unicità, di appartenenza»<sup>19</sup>.

Questa definizione di interattività certamente si muove nella direzione di un'estetica delle relazioni, accentuando l'aspetto collettivo e socializzante di costituzione dell'opera come costruzione dello spazio pubblico partecipativo.

Nel quarto capitolo saranno analizzate alcune sperimentazioni in ambito urbano che assegnano un ruolo attivo all'osservatore, il quale, muovendosi nello spazio dà senso all'opera, e reinterpreta autonomamente ed attivamente il contesto.

Questa esperienza aumentata dei luoghi in cui la necessità di agire fisicamente lo spazio si fonde con le immagini della realtà consentite dalle nuove tecnologie si sta sperimentando come pratica progettuale in grado di riallacciare quel legame tra persone/azioni/luoghi cui si faceva cenno all'inizio.

Per Roberto Diodato è compito dei progettisti rendere possibili queste forme di partecipazione attiva. Egli afferma:

«Innestare l'anima dei luoghi, la memoria delle persone e la cultura che gli spazi abitati esprimono, nelle tecnologie d'avanguardia in modo da farla parlare “nuovamente”, in modo inedito e produttivo; unire il ricordo e il racconto della tradizione con forme di interattività che contaminandoli li rendano fecondi di esperienza: quanto più la sperimentazione artistica saprà interagire con la nuova cultura museale, capace di pensare l'arte come occasione di esperienza collettiva e partecipativa orientata al futuro, a forme e linguaggi non standardizzati che invitano al superamento dei cliché percettivi e cognitivi, e soprattutto quanto più saprà dialogare con quelle tendenze aperte e spregiudicate della progettazione urbanistica e territoriale che oggi tentano di superare una cultura astratta di “piano regolatore” riconsiderando le dimensioni della temporalità e dell'invisibile che la logica cartografica aveva costretto ad abbandonare, tanto più sarà possibile lavorare nella direzione di un ethos estetico di qualche utilità»<sup>20</sup>.

### 3.3 Lo sguardo sul paesaggio e sulla città



Fig. 3.3.1  
Dacia Manto, Claudeopsis. *Lo sguardo di Claude*, 2013, giardino esterno alla Chiesa di Santa Lucia al Borghetto, Tavarnelle Val di Pesa (FI).

«Paesaggio designa una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni [art. 1a]»<sup>21</sup>.

Questa definizione è tratta dalla Convenzione Europea del Paesaggio<sup>22</sup>, entrata in vigore il 1° settembre 2006 anche in Italia, che ne era stata uno dei paesi promotori sin dagli anni '90.

Tralasciando la trattazione del come si sia pervenuti all'elaborazione di questo documento e di quali siano le sue ricadute sul piano strettamente giuridico, si è deciso di coglierne la rilevanza socio-culturale che appare chiara nella sua estensione, e che va nella direzione di una concezione nuova di paesaggio; esso, come si legge nel preambolo:

«[...] rappresenta un elemento chiave del benessere individuale e sociale, e la sua salvaguardia, la sua gestione e la sua pianificazione comportano diritti e responsabilità per ciascun individuo»<sup>23</sup>.

Ai fini della nostra trattazione è stato estremamente utile il lavoro di commento ed interpretazione che, in campo sociologico, ha portato avanti Monica Sassatelli, la quale sottolinea come dall'articolo della Convenzione



Fig. 3.3.2  
Affresco pompeiano raffigurante un  
paesaggio idillico-sacrale, Napoli, Museo  
Archeologico Nazionale.



Fig. 3.3.3  
Leonardo da Vinci, *studio di paesaggio*, 1473,  
penna su carta, 19x28,5 cm, Gabinetto dei  
disegni e delle stampe, Firenze, Galleria degli  
Uffizi.

sopra riportato emerge chiaramente il ruolo fondamentale, anzi fondativo, dell'atto percettivo:

«[...] l'enfasi è sul fatto che la percezione o esperienza che si fa del paesaggio non è un momento accessorio e successivo alla sua esistenza, ma è fondativo dello stesso. Si tratta di una scelta netta, che apre la strada ad altri tratti determinanti. Tra questi, l'idea che il paesaggio sia relazionale, sia perché frutto di una relazione tra natura e cultura (dicotomia problematica, cui si cerca di sfuggire parlando invece di fattori naturali e umani), sia perché esso emerge appunto sotto uno sguardo intenzionale»<sup>24</sup>.

Ci sembra di poter estendere alla città le considerazioni fatte sulla percezione del paesaggio. Quantunque l'essenza dei due luoghi sia differente, la natura dello sguardo dell'osservatore è simile, in quanto combina una dimensione fatta di emozioni e percezioni singole con un significato che, a quella particolare forma denominata paesaggio o città, si riconosce collettivamente. In estrema sintesi, perché si abbia un paesaggio/città l'elemento materiale e fisico ha bisogno di una interpretazione, e la dimensione della percezione soggettiva ha bisogno di oggettivarsi nella condivisione (figg. 3.3.2, 3.2.3, 3.3.4, 3.3.5).

Appare ormai acquisito anche sul piano giuridico ciò che sul piano culturale era chiaro già da tempo, e cioè che la definizione di paesaggio si gioca sull'equilibrio tra vari termini: materiale ed immateriale, soggettivo ed oggettivo, dato naturale e dato culturale, che trovano la loro combinazione puntuale nell'interpretazione di un luogo specifico come paesaggio. Il prevalere di una dimensione sull'altra porta inevitabilmente fuori strada.

Alla percezione di questi luoghi è quindi connaturata una dimensione collettiva che rende quasi pleonastica l'attribuzione di bene comune. Lo spostamento dalla dimensione soggettiva ad una intersoggettiva, e quindi comunicabile, risente totalmente degli strumenti percettivi, comunicativi ed interpretativi che caratterizzano il contesto ed il tempo.

Uno dei fondatori della sociologia, il già citato George Simmel, dedica al tema del rapporto col paesaggio alcuni saggi raccolti recentemente in un unico testo<sup>25</sup>, preceduto da un'interessante introduzione, nella quale emerge il tema dell'esperienza come tratto unificante della riflessione del

sociologo tedesco.

Simmel tiene a precisare che per paesaggio non si intende solo quello che il pittore cristallizza in un dipinto, ma anche la forma spirituale che nasce già nella percezione del paesaggio: entrambi sono prodotti dell'attività umana; se vogliamo, la visione del paesaggio è già un punto intermedio tra la natura e l'arte o, più in generale, la cultura.

«Il paesaggio, tuttavia, come forma spirituale è in una posizione più incerta, poiché qui da un lato la soggettività non è strettamente creatrice e dall'altro l'oggettivazione vive solo nell'istante soggettivo della percezione. Ma proprio questo statuto incerto del paesaggio, né prodotto culturale, né fenomeno naturale in toto, fa sì che esso renda evidente il processo dell'attività spirituale, mostrandocelo nel suo farsi, in *statu nascendi*. L'ambivalenza del paesaggio evidenzia come tale attività spirituale, sia quella più lucida e unitaria del pittore, sia quella comune a tutti noi, non sia né mero riflesso né creazione dal nulla, ma in parte entrambe. In altre parole, come l'attività umana si dia tanto nella forma dell'agire che in quella dell'esperire, e come queste siano solo in parte separabili. Eppure proprio il caso del paesaggio qui analizzato, mostra come l'attività spirituale che porta a percepirlo è già atto creativo e, viceversa, che il paesaggio è già forma spirituale, in breve, che l'agire non è solo attivo e l'esperire non solo passivo. Questo è il punto; agire ed esperire sono in interazione reciproca, sono interazione reciproca»<sup>26</sup>.

Il tema è quello del rapporto tra osservatore, luogo e sua rappresentazione. Simmel aveva ben compreso la natura dinamica di questo processo che impedisce di pensare al paesaggio come qualcosa di compiuto una volta per tutte, che noi possiamo solo contemplare dall'esterno.

L'esperienza estetica del paesaggio ha in comune con quella dell'architettura e della città la nota costitutiva del non poter separare, se non per un atto di astrazione a posteriori, la contemplazione dell'ambiente in cui viviamo dal vivere in esso, con tutte le sue implicazioni. Questo vivere è un insieme di fisicità e contemplazione, e prevede la partecipazione totale di tutti i sensi. Si parte dal benessere fisico per arrivare ad una



Fig. 3.3.4  
Claude Lorrain, *Paesaggio con veduta immaginaria di Tivoli*, 1642, olio su rame, 21,6x25,8 cm, London, Courtauld Gallery.



Fig. 3.3.5  
Thomas Jones, *Un muro a Napoli*, 1782, olio su carta vergata su tela, 11,4x16 cm, London, National Gallery.

contemplazione estetica, attiva, capace di innalzare il piacere fisico a gioia, godimento culturale. Questa attività spirituale, processuale, è utile a tutti noi per elevare di grado la nostra esperienza quotidiana attraverso un atto creativo.

In altri termini possiamo considerare, come ha sostenuto Eugenio Turri, il paesaggio un teatro dove tutti noi siamo contemporaneamente attori e spettatori. Una sorta di cartina tornasole: «l'interfaccia tra il fare e il vedere quello che si fa, tra il guardare-rappresentare e l'agire, tra l'agire e il ri-guardare»<sup>27</sup>.

L'essere spettatori del nostro agire ci costringe a guardare con occhi diversi ciò che facciamo e a non banalizzarlo.

Rosario Assunto<sup>28</sup> ha sviluppato interessanti osservazioni sulla relazione tra città e paesaggio, e sulla natura della loro percezione. Egli riconosce ad entrambi i luoghi il potere di suscitare nell'osservatore riflessioni che lo costringono ad uscire dalla sfera singola del tempo individuale per entrare in un tempo condiviso: quello della natura (per il paesaggio) e della storia (per la città). Città e paesaggio sono definiti come spazio che si innalza sopra sé stesso: spazio che è più che spazio soltanto, per il suo configurarsi come immagine del tempo. Le città hanno la capacità di restituire nel cuore del presente la successione intensa del loro passato. Il tempo della storia diventa l'immagine del luogo in cui i secoli che si sono sovrapposti gli uni agli altri, si dissociano e si giustappongono. Oltre al tempo della storia esiste poi il tempo dell'esistenza individuale, che rende possibile e leggibile la Storia per l'individuo<sup>29</sup>.

Nella città della contemplazione (temporale), l'accidentale della vita individuale prende coscienza di sé, sollevandosi sopra la propria temporanea finitezza, in quanto vive dentro l'immagine della storia: dentro la temporalità della storia diventa forma dello spazio cittadino<sup>30</sup>.

La "temporalità", che conserva e prolunga il passato nel presente e nel presente anticipa il futuro, è stata sostituita nella megalopoli contemporanea dalla "temporaneità", la quale comporta una perpetua rimozione del passato ed una crescita che non conosce metamorfosi ma solo sostituzione. Il tempo della megalopoli, afferma Assunto, è un tempo lineare in cui la



quantità dell'accrescimento si sostituisce alla qualità della trasformazione.

La tendenza attuale ad un'urbanizzazione che aggredisce il paesaggio, che fa perdere i limiti tra città e territorio circostante mirando ad estromettere qualunque traccia di natura dalla città, viene letta da Assunto come una rinuncia all'esperienza estetica ed una sostituzione della quantità alla qualità. Sono letti come segni di questa rinuncia le massicce intromissioni industriali nel tessuto urbano (come il caso di Mestre per Venezia) (fig. 3.3.6), le trasformazioni eccessive dei centri storici delle città italiane, la creazione di "riserve" artificiali in cui godere esteticamente del paesaggio durante il tempo interrotto della vacanza, cosa ben diversa dal godimento estetico del paesaggio o della città come forma che contiene la vita di ogni giorno.

Questa visione, sebbene possa essere giudicata un poco troppo idealizzante nei confronti del passato e della tradizione<sup>31</sup>, ci mostra con chiarezza che qualcosa di sostanziale si è alterato nel rapporto tra individuo/collettività/luoghi.

«La città moderna e quella post-moderna hanno perso l'aura del luogo, del suo significato simbolico e del suo spirito comune legato alla vita vissuta; emerge un tutto indifferenziato emanazione di un'economia del consumo»<sup>32</sup>.



Fig. 3.3.6  
Gabriele Basilico, *Mestre*, 2001

Questa condizione volta le spalle al paesaggio e alla città, e si ripercuote sulla formazione delle comunità le quali vivono una forma di sradicamento e non trovano più luoghi per esercitare la dimensione pubblica dello stare insieme. È una forma di nomadismo permanente che spinge le persone a spostarsi continuamente per raggiungere più luoghi senza stabilire un vero legame con nessuno.

Nelle città americane il fenomeno dello scollamento tra popolo e città è apparso nella sua evidenza già da molto tempo (fig. 3.3.7).



Fig. 3.3.7  
Gabriele Basilico, *San Francisco*, 2007.

Il legame tra spazio e comportamento umano è stato indagato negli Stati Uniti fin dagli anni sessanta da un gruppo di teorici della città che si preoccupano di trovare dei metodi per riavvicinare i cittadini allo spazio pubblico al fine di prevenire i fenomeni di devianza sociale e arrivare a condividere la pianificazione urbana. Architetti ed urbanisti, come Kevin Lynch negli USA e Gordon Cullen in Inghilterra, mettono a punto degli strumenti per rendere leggibile la scena urbana ai loro concittadini (figg. 3.3.8, 3.3.9). La città viene esaminata nelle dimensioni di «estensione, tempo e complessità [...] nei modi in cui essa viene percepita dai suoi abitanti»<sup>33</sup>. L'indagine visiva è preponderante, tuttavia, in entrambi gli studi, vi è la chiara coscienza che gli aspetti legati alla riconoscibilità dello spazio urbano sono molteplici e spesso inafferrabili. Le affermazioni di Lynch in apertura del suo *L'immagine della città*, sono in proposito chiarissime:

«Guardare la città può dare uno speciale piacere, per quanto



banale possa essere ciò che si vede. Come un'architettura, una città è una costruzione dello spazio, ma di scala enorme, un artefatto che è possibile percepire soltanto nel corso di lunghi periodi di tempo. [...] Ad ogni istante, vi è più di quanto l'occhio possa vedere, più di quanto l'orecchio possa sentire, qualche area o qualche veduta rimangono inesplorate. [...] Ogni cittadino ha avuto lunghe associazioni con qualche parte della sua città e la sua immagine è imbevuta di memorie e di significati. [...] Noi non siamo soltanto testimoni di questo spettacolo, ma siamo noi medesimi interpreti di esso, siamo sulla scena con gli altri attori. Spesso la nostra percezione della città non è distinta, ma piuttosto parziale, frammentaria, mista ad altre sensazioni. Praticamente ogni altro senso è in gioco e l'immagine è l'aggregato di tutti gli stimoli»<sup>34</sup>. La formazione e lo sviluppo di quest'immagine è un processo reciproco tra osservatore e cosa osservata. Lynch sostiene che è possibile rafforzare quest'immagine in due modi, o attraverso l'alterazione della forma fisica della città, o attraverso la rieducazione di colui che percepisce che con "artifici" può essere aiutato nel processo di conoscenza percettiva.

L'obiettivo è quello di rendere l'osservatore capace di leggere sia le singole parti che la struttura dell'insieme della sua città. Sebbene questo processo sia individuale vi sono dei tratti comuni a categorie di osservatori che finiscono per costruire quella che Lynch chiama "immagine pubblica" di una città e cioè: «[...] il quadro mentale comune che larghi strati della popolazione di una città portano con sé: aree di consenso che ci si può attendere insorgano nell'interazione tra una singola realtà fisica, una cultura comune e una eguale costituzione fisiologica»<sup>35</sup>. Questa raggiunta consapevolezza può spingere il cittadino ad assumere un ruolo attivo nella costruzione dell'immagine della città che si modifica per servire nuovi bisogni ed accogliere nuove storie. Lo scopo che muove Lynch non è quello del raggiungimento di un ordine definitivo ma, come afferma lui stesso, la ricerca: «di un ordine aperto, capace di un continuo sviluppo ulteriore»<sup>36</sup> che si avvalga del contributo del cittadino divenuto acuto osservatore della sua città.

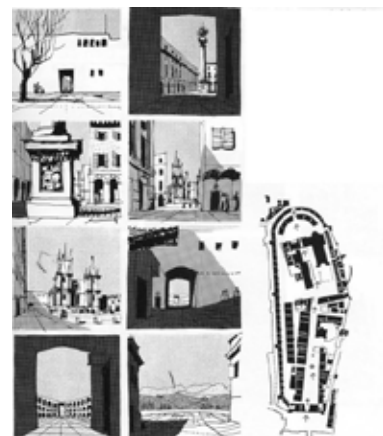


Fig. 3.3.8  
Gordon Cullen, *Analisi visiva della città*, 1961.

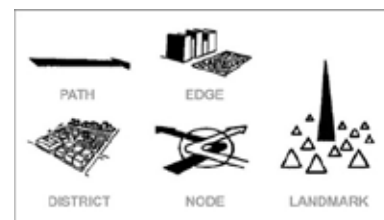


Fig. 3.3.9  
Kevin Lynch, *Gli elementi che costruiscono l'immagine della città*, 1960.

### 3.4 Patrimonio e mistificazioni

A distanza di circa vent'anni dagli studi di Lynch, lo storico e sociologo americano Christopher Lasch, analizzando le cause del deterioramento della democrazia negli Stati Uniti, afferma che uno dei motivi va ricercato nella sparizione dei luoghi terzi, e cioè diversi sia dall'abitazione che dal posto di lavoro, in cui è possibile svolgere le elementari ed essenziali funzioni cittadine: incontrarsi, conversare, socializzare, prendere decisioni. Afferma Lasch:

«[...] su di loro, oggi, incombe la minaccia dell'estinzione, man mano che i ritrovi di quartiere cedono il passo agli shopping malls, alle catene di fast food, ai take away. [...] Gli shopping malls sono abitati da corporazioni di transeunti, non da una comunità»<sup>37</sup>.

Si potrebbe obiettare che questo stretto rapporto con il consumo sia una nota costitutiva della città americana, poco attinente alle città europee ed a quelle italiane in particolare, nate invece come specchio delle comunità politiche in esse residenti.

In realtà lo scritto di Lasch è riportato in un libro che si occupa del rapporto tra cittadini italiani e arte<sup>38</sup>, come una descrizione puntuale di quanto è accaduto anche alle loro città negli ultimi tre decenni.

Secondo Tomaso Montanari, che ne è l'autore, la retorica delle cosiddette città d'arte italiane nasconde «lo stadio avanzato di una metamorfosi fatale»<sup>39</sup>.

Il parere di Montanari è che i cittadini italiani vengano sottoposti ad una costante mistificazione derivante da tre consapevoli bugie riguardanti il patrimonio culturale. La prima è quella di ammantare di un anelito democratico il marketing che ruota intorno ai grandi eventi culturali, concepiti più per degli spettatori che per dei cittadini adulti. La seconda è quella di far credere che all'esperienza artistica si possa arrivare senza sforzo, la terza è quella di percorrere la via delle emozioni presentandola come antitetica a quella della conoscenza.

Secondo questa interpretazione, il valore civico del patrimonio culturale viene sminuito a vantaggio della sua monetizzazione. La veridicità di queste affermazioni è visibile nel corpo vivo delle nostre città storiche,

troppo spesso trasformate in una sorta di «luna park gestiti da una pletora di avidi usufruttuari»<sup>40</sup>.

Per fare un esempio, che peraltro ci ricollega alle osservazioni di Rosario Assunto su Mestre, possiamo considerare il caso di Venezia. Sebbene figuri ancora nella lista dell'Unesco dei siti da salvaguardare, la città lagunare è da tempo sotto osservazione per non aver rispettato i parametri di tutela e preservazione del sito previsti dalla Convenzione. Ad innescare l'ispezione dell'Unesco è stata una segnalazione dell'associazione ambientalista Italia Nostra, la quale in tre lettere datate tra il 2011 ed il 2012 fa rilevare il declino crescente della città, assediata da un «turismo di massa devastante e per nulla regolato, che cancella il modo di vivere peculiare della città e ne espelle gli abitanti»<sup>41</sup>.

Da decenni l'impatto del fenomeno turistico sulle più popolari destinazioni urbane è oggetto di studio da parte di urbanisti, economisti, geografi e scienziati del comportamento.

Un recente articolo<sup>42</sup> traccia un quadro sintetico delle teorie che, analizzando il fenomeno dei flussi turistici nella sua totalità, ne mette in risalto anche l'impatto negativo sulle aree urbane quando ci si avvicina o si supera il massimo livello di sopportazione della capacità di carico di una città (figg. 3.4.1, 3.4.2).

Fig. 3.4.1  
Nave da crociera a Venezia





Fig. 3.4.2  
Turisti a Venezia nel 2015  
© Copyright ANSA

L'effetto negativo è duplice. Da un lato ricade sul cittadino, che subisce la diminuzione dei servizi e degli spazi a lui dedicati, vede aumentare i prezzi degli immobili e ha difficoltà a spostarsi, per la congestione delle strade e dei mezzi di trasporto. Ma allo stesso modo, gli effetti negativi investono l'esperienza del turista: al pari del cittadino residente, egli nota l'aumento dei prezzi ed il calo della qualità e del numero dei servizi a lui destinati. Poiché la capacità attrattiva dei luoghi resta alta, di fronte all'innalzamento dei prezzi i turisti non rinunciano a visitare le località più famose, ma lo fanno da pendolari.

Si tratta del fenomeno del turismo "mordi e fuggi", tipico di chi tocca le città solo per qualche ora senza essere interessato a conoscerne veramente i luoghi e la loro storia. Questa tipologia di turista è portata a spendere cifre minori, e visita quasi sempre solo il centro della città che finisce di conseguenza per essere occupato esclusivamente da negozi di souvenir e strutture alberghiere di bassa qualità.

Il cittadino è espulso per fare spazio ad un turista caratterizzato più dal consumo compulsivo che dal desiderio di fare un'esperienza di viaggio autentica.

Gli studi sul turismo fino agli anni Ottanta del secolo scorso hanno interpretato il fenomeno turistico come un'inversione del quotidiano, un'attività legata al tempo libero, un tempo del divertimento visto in contrasto col tempo del lavoro<sup>43</sup>.

In relazione al tema dell'autenticità dell'esperienza turistica sono emerse due posizioni dicotomiche.

La prima mette in relazione il fenomeno del turismo con tutti i processi di standardizzazione dell'esperienza ed omogeneizzazione culturale attivati dai mass media. In quest'ottica il turismo, al pari di ogni altro intrattenimento e attività del tempo libero nella società moderna, confeziona un'esperienza inautentica o, al massimo, una pausa ricreativa funzionale al mantenimento dell'equilibrio sociale. Secondo quest'ipotesi il turismo (di massa) sarebbe l'esatto opposto del viaggio di conoscenza che alcuni intraprendevano nel '700 e nell'800, in quanto non farebbe altro che riproporre alle persone le stesse esperienze da esse compiute nella vita quotidiana. È la tesi della *(Mc)Disneyizzazione* dell'industria turistica<sup>44</sup>, che ricalca i meccanismi di *McDonaldizzazione* della società. I luoghi toccati da questo tipo di turismo vengono percepiti come simili a quelli definiti "non-luoghi" da Marc Augé,<sup>45</sup> e cioè i centri commerciali, le periferie e le catene di fast food.

La seconda posizione interpreta il turismo come "un'autenticità messa in scena", come un palcoscenico che esibisce un'esperienza per il pubblico dei turisti. Nonostante l'evidente inautenticità, secondo questa tesi l'allontanamento dal quotidiano, e cioè l'eccezionalità del tempo vissuto, la rende comunque un'esperienza significativa.

Nella maggior parte dei casi, sia che si parli del cittadino che del turista, si stabilisce con i luoghi delle città d'arte un contatto indotto, insincero, esclusivamente di tipo quantitativo; esso equipara lo sguardo distratto dell'abitante a quello onnivoro del turista, il cui obiettivo sembra talvolta essere solo quello di raggiungere il maggior numero di siti possibile nel poco tempo a disposizione.



### 3.5 Luoghi Comuni

La città europea, e quella italiana in particolare, è la manifestazione materiale della convivenza umana di milioni di individui profondamente diversi tra loro, i quali svolgono le loro attività quotidiane in luoghi molto particolari, vivendo con essi un rapporto complesso e talvolta non autentico, per i motivi che abbiamo cercato di spiegare.

All'individuazione dell'Italia come uno dei paesi in cui sono maggiormente presenti le tracce del passato, corrisponde un uso passivo dei materiali storici che sono, nel migliore dei casi, come atrofizzati nella pratica della contemplazione.

Parafrasando il critico d'arte, pittore e scrittore John Berger, potremmo affermare che i più visitano i musei e le città d'arte come luoghi «pieni di venerabili reliquie che rimandano ad un mistero che li esclude»<sup>46</sup>.

Se vedessimo veramente il luogo in cui viviamo, ci situeremmo in esso, e probabilmente saremmo in grado di agirlo in maniera più efficace.

È ancora Berger ad avvisarci che un popolo o una classe non in grado di “vedere dov'è collocato” è «molto meno libero di scegliere e di agire come popolo o classe di quanto non lo sia chi si è saputo situare nella storia»<sup>47</sup>.

Educare ad una bellezza nuova diventa quindi una questione prioritaria, per far crescere non dei fruitori passivi ma dei creatori consapevoli di nuove visioni, nuovi progetti capaci di innestarsi sul passato dandogli nuovo senso e quindi nuova vita. Solo in questo modo tracce, segni, materie del tempo presente e passato, possono diventare palinsesto, nuova superficie pronta ad accogliere nuove scritture.

Educare alla bellezza significa prima di tutto educare ad una percezione estetica nella maniera che abbiamo cercato di definire nei capitoli precedenti. Significa fornire a tutti gli strumenti per cercare la bellezza da soli e nel posto in cui si è: una bellezza nuova, non una “parzialità separata” ma un elemento in grado di dialogare con gli altri elementi attivi dentro i nostri quotidiani ambiti di vita.

Per ritrovare il contatto con la città è necessario rifondare il rapporto tra gli individui, le comunità e gli spazi di vita perché, attraverso un'esperienza autentica, possano riconoscere ai luoghi del loro quotidiano

il valore collettivo di bene comune.

Le città Europee e quelle italiane in particolare possono rivestire in questo senso un ruolo importante per molti motivi. Uno lo esprime con grande chiarezza Salvatore Settis:

«Dov'è dunque il primato italiano, se proprio vogliamo cercarlo? Non è nella quantità (inafferrabile: i dati non esistono) ma nella qualità. L'Italia davvero si distingue da molti altri paesi (anche in Europa) per qualcosa di particolare. Per l'armoniosa integrazione città-campagna, patrimonio culturale-paesaggio, natura-cultura che ha forgiato le caratteristiche più peculiari dell'Italia e degli italiani e che qua e là ancora esiste per la diffusione capillare del patrimonio culturale in ogni città, in ogni villaggio, in ogni valle»<sup>48</sup>.

Un altro dei motivi fondamentali lo ritroviamo nelle parole di Tomaso Montanari quando, constatato che l'Italia è l'unico paese al mondo che ha messo l'arte tra i principi fondamentali della sua Costituzione, cerca di indagarne le conseguenze:

«[...] il paesaggio, l'ambiente e il patrimonio artistico sono di tutti. Ma non di tutti e di nessuno: invece di tutti e di ciascuno di noi.

Sono, cioè, una proprietà collettiva il cui vero scopo è soddisfare ai diritti fondamentali delle persone. Sono, dunque, beni comuni che servono a realizzare il bene comune: che è la civilizzazione [...]. In questo modo la Costituzione ha spaccato in due la storia dell'arte italiana, assegnando al patrimonio storico e artistico della nazione una missione nuova al servizio del nuovo sovrano, il popolo»<sup>49</sup>.

Lo storico dell'arte espone, nel libro da cui è tratto il testo precedente, ventuno idee su un progetto di comunità basato sulla cultura. Egli afferma che solo la Repubblica può permettere al patrimonio di svolgere la sua vera funzione, quella stabilita dalla Costituzione.

Tuttavia egli stesso è costretto a registrare uno scollamento tra “pietre e popolo”<sup>50</sup>.

Una buona parte della responsabilità di questa distanza Montanari la assegna proprio alla comunità degli storici dell'arte, da lui stesso definita “la mia corporazione” la quale, chiusa nella propria autoreferenzialità,



ha parlato un linguaggio sempre meno accessibile abdicando totalmente alla formazione permanente dei cittadini, legittimando il concetto della fruizione artistica come un lusso di pochi eletti *connaisseurs*.

Quest'idea trova conferma nelle posizioni fortemente conservative su cui si sono arroccati gli enti e le istituzioni che in Italia si occupano del patrimonio artistico, le quali interpretano la nozione di bene culturale come "parzialità separata" e non piuttosto come elemento in grado di dialogare con gli altri, come elemento attivo dentro i nostri quotidiani ambiti di vita.

Un popolo civile, invece, vive in mezzo alla sua arte. Quest'affermazione presa in prestito da Bruno Munari<sup>51</sup> tiene insieme popolo, arte e vita. La sapiente scelta dei vocaboli riesce a dar conto del rapporto strettissimo tra i tre termini ed insieme della concretezza di quello stare *in mezzo*.

Il popolo italiano ha quindi, non solo secondo Munari, una grandissima opportunità di accrescere il suo grado di civiltà, in quanto il suo patrimonio artistico è soprattutto composto da spazi pubblici, strade, piazze che incontriamo ogni giorno uscendo di casa. Non sono luoghi che dobbiamo andare a visitare, ma spazi che ci contengono e di cui, con diversi gradi di consapevolezza, facciamo esperienza quotidianamente.

Ecco cosa afferma Montanari: «In tutta Italia l'arte non bisogna andarsela a cercare. Non è un passatempo a pagamento, lo svago dei ricchi la domenica pomeriggio. No, l'arte è un fatto ambientale. Quasi tutti ci sbattiamo la faccia ogni giorno: uscendo di casa, andando al lavoro, passeggiando. Perfino all'italiano su cinque che ormai vive in periferie, o in non luoghi che nulla hanno a che fare con la nostra storia, capita di incontrarla: anche solo facendo documenti nel palazzo comunale, o camminando in campagna.

Possiamo decidere di vederla o non vederla, capirla o non capirla, amarla o essere indifferenti. Ma non uscirà in nessun caso dalla nostra esperienza»<sup>52</sup>.

Si può imparare, come afferma Dewey, a migliorare la qualità di quest'esperienza fino a farla diventare estetica, ma è necessario uno sforzo educativo e progettuale in grado di spingerci a guardarci intorno,

recuperando un nuovo rapporto con la città ed i suoi spazi.

Il recupero di questo rapporto non gioverebbe soltanto alla città del passato, ma si riverserebbe certamente anche sull'altra città, su quella cinta male urbanizzata che circonda i centri storici di tante città italiane e che contribuisce a costruire, come abbiamo visto nel paragrafo precedente, il nostro sguardo distratto sul mondo.

Un tentativo senza dubbio riuscito è quello che sta animando da alcuni anni la comunità di cittadini del Rione Sanità a Napoli (fig. 3.5.1). Il Rione nell'antichità era una valle cimiteriale al di sotto della collina di Capodimonte, poi la città, divenuta ormai capitale, ne fece un'area abitata da nobili famiglie e ricca borghesia. Nel 1800, durante il decennio francese, la costruzione di un enorme ponte al di sopra della vallata ne decretò l'esclusione riducendolo ad un ghetto che ancora oggi è noto alle cronache per i numerosi episodi di criminalità.

All'interno di questo quartiere difficile una piccola comunità di giovanissimi guidati da un parroco, don Antonio Loffredo, ha cominciato, nel 2009, ad occuparsi della gestione di un bene culturale male utilizzato, le Catacombe di San Gennaro (fig. 3.5.2) e di San Gaudioso. Attorno alla sfida imprenditoriale di riuscire a rendere il quartiere, ricchissimo di testimonianze d'arte e di bellezza, meta dei flussi turistici che interessano il resto della città, si sono aggregati tanti soggetti diversi che, nel 2015, si sono costituiti nella Fondazione di Comunità San Gennaro con l'obiettivo di incoraggiare «la Cura del Bello, la Cultura del dono, della Partecipazione e della Responsabilità, contribuendo all'infrastrutturazione sociale ed economica del territorio»<sup>53</sup>.

Si legge sul sito della Fondazione:

«Dal 2009, da quando il Pontificio Consiglio delle Cultura ha affidato al territorio la gestione delle Catacombe di Napoli, tutto si è accelerato: una cooperativa, nata dai giovani del Rione, oggi, con quindici dipendenti a tempo indeterminato, gestisce il prezioso sito. Il lavoro dei giovani ha prodotto un incremento considerevole del flusso turistico nel quartiere e anche i piccoli e medi commercianti del territorio hanno iniziato a capire le potenzialità del Rione. Un primo gruppo, riunito attraverso lo strumento



Fig. 3.5.1  
Rione Sanità, Riflessi di cielo.

giuridico del contratto di rete, costituisce la componente profit della Fondazione»<sup>54</sup>.

Un racconto avvincente e dettagliato di come l'esperienza è iniziata ed è

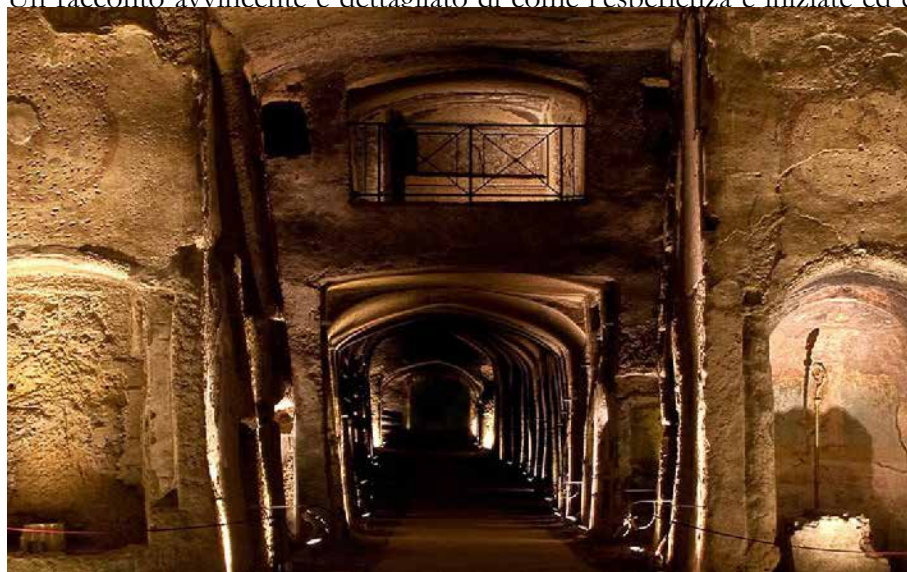


Fig. 3.5.2

Rione Sanità, Catacombe di San Gennaro.

cresciuta è contenuto nel libro di Antonio Loffredo<sup>55</sup>, *Noi del rione Sanità. La storia di un parroco e dei suoi ragazzi*, che restituisce molto bene il senso di questa sfida impegnativa.

Anche se i numeri relativi all'attività generata dalle cooperative che lavorano intorno al progetto sono significativi<sup>56</sup>, il dato più interessante dell'esperienza riguarda lo scambio che è avvenuto tra patrimonio e comunità, tra “pietre e popolo”.

Entrambi sono stati trasformati dall'esperienza e chiamati ad una nuova vita. I ragazzi che si sono occupati del progetto più direttamente hanno imparato la storia del loro quartiere, hanno sentito l'esigenza di conoscere altre lingue, hanno dovuto imparare a gestire le economie derivanti dalle loro attività. Per far questo hanno dovuto studiare, viaggiare, si sono confrontati con mondi diversi da quelli che frequentavano abitualmente. Soprattutto si sono potuti e dovuti fare una domanda alla quale, fino a qualche anno prima, pensavano di non poter avere accesso: cosa voglio fare della mia vita?

Sembra incredibile che una questione così personale possa passare per un ritrovato legame con i luoghi e col Patrimonio, ma è proprio quello che

sta avvenendo in questo quartiere dove la bellezza e l'arte, grazie anche alle idee innovative<sup>57</sup> dei ragazzi (fig. 3.5.3), hanno smesso di essere cose distanti, difficili, inarrivabili per divenire una parte sostanziale della vita delle persone.

Fig. 3.5.3  
Rione Sanità, Le luci di dentro, installazione  
multimediale, Catacombe di San Gennaro,  
Napoli, 2014.



## Note

- 1 Massa Riccardo, *Educare o istruire? La fine della pedagogia nella cultura contemporanea*, Unicopli, Milano, 1987
- 2 Berger John, *Questione di sguardi: sette inviti al vedere fra storia dell'arte e quotidianità*, Il Saggiatore, Milano 2007, p.13.
- 3 Read Herbert, *Educare con l'arte*, Edizioni di Comunità, Milano, 1962, pp. 93-96, 262, 351
- 4 Falcinelli Riccardo, *Critica portatile al visual design. Da Gutenberg ai social network. Come informano, narrano e seducono i linguaggi che ci circondano*, Einaudi, Torino, 2014, p. 80
- 5 [www.scuoladecs.ti.ch](http://www.scuoladecs.ti.ch)
- 6 Scatturin Cecilia, *Le immagini sul risvolto interno degli occhi: storia dell'arte e neuroscienze*, PhD thesis, Università degli Studi di Trento, Scuola di Dottorato Studi umanistici. Discipline filosofiche, Storiche e dei Beni culturali, 2012. (Fonte: <http://eprints-phd.biblio.unitn.it/756/>), p. 45
- 7 Balzola Andrea, Rosa Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011.
- 8 Il suo sito, [www.didatticarte.it](http://www.didatticarte.it), ha ottenuto nel 2016 il premio Silvia Dell'Orso per la divulgazione dei beni culturali.
- 9 Una splendida raccolta di mappe mentali disegnate a mano libera si può trovare sul sito: <http://www.mindmapart.com/>
- 10 Uno di questi software è *MindMeister* che consente di creare fino a tre mappe gratuitamente. C'è anche *Bubbl.us*, gratuito per un numero illimitato di mappe e *ExamTime*.
- 11 Di Napoli Giuseppe, *Disegnare e conoscere*, PBE Einaudi editore, Torino, 2004, p. 63
- 12 Arosio F. e Cecchini P. (a cura di), *Italia patrimonio culturale dell'umanità*, Istituto Nazionale di Statistica Servizio Popolazione Istruzione e Cultura, Roma, 2003
- 13 Berger John, *Questione di sguardi*, Il Saggiatore, Milano, 2007, p. 26
- 14 Ivi, p.13
- 15 Fonte: [http://www.huffingtonpost.it/francesco-antinucci-/museo-esclusivo-egemonia-curatori-museali-caso-italiano\\_b\\_7210734.html](http://www.huffingtonpost.it/francesco-antinucci-/museo-esclusivo-egemonia-curatori-museali-caso-italiano_b_7210734.html)
- 16 Fonte: [http://www.fizz.it/home/sites/default/files/allegati/articoli/pdf\\_articoli\\_completi/2002-solima.pdf](http://www.fizz.it/home/sites/default/files/allegati/articoli/pdf_articoli_completi/2002-solima.pdf)
- 17 Fonte: [http://www.huffingtonpost.it/francesco-antinucci-/museo-esclusivo-egemonia-curatori-museali-caso-italiano\\_b\\_7210734.html](http://www.huffingtonpost.it/francesco-antinucci-/museo-esclusivo-egemonia-curatori-museali-caso-italiano_b_7210734.html)
- 18 Fonte: [http://www.huffingtonpost.it/francesco-antinucci-/museo-esclusivo-egemonia-curatori-museali-caso-italiano\\_b\\_7210734.html](http://www.huffingtonpost.it/francesco-antinucci-/museo-esclusivo-egemonia-curatori-museali-caso-italiano_b_7210734.html)
- 19 Di Martino Bruno, *Oltre i confini delle immagini: l'estetica delle relazioni. Conversazione con Paolo Rosa*, in Di Martino Bruno (a cura di), *Studio Azzurro, Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli, Milano, 2007, p. 49.
- 20 Diodato Roberto, *Esperienza estetica e interattività*, in Russo Luigi (a cura di), *Esperienza estetica. A partire da John Dewey*, Supplementa Aesthetica Preprint, Palermo, 2007, pag. 146
- 21 *Convenzione europea del paesaggio*. Capitolo 1, Disposizioni generali, art.1a. Fonte: <http://www.convenzioneeuropeapaesaggio.beniculturali.it/>
- 22 La Convenzione europea del paesaggio è stata adottata dal Comitato dei Ministri del Consiglio d'Europa a Strasburgo il 19 luglio 2000 ed è stata aperta alla firma degli Stati membri dell'organizzazione a Firenze il 20 ottobre 2000. Si prefissa di promuovere la protezione, la gestione e la pianificazione dei paesaggi europei e di favorire la cooperazione europea.
- 23 *Convenzione europea del paesaggio*. Preambolo. Fonte: <http://www.convenzioneeuropeapaesaggio.beniculturali.it/>
- 24 Sassatelli Monica, *La Convenzione europea del paesaggio: l'Europa delle diversità. Uno sguardo dall'Emilia Romagna*, Bologna, Istituto Carlo Cattaneo, 2005.
- 25 Sassatelli Monica (a cura di), *George Simmel: Saggi sul paesaggio*, Armando Editore, Roma, 200, Armando Editore, Roma, 2006.
- 26 Ivi, p.19.
- 27 Turri Eugenio, *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia, 2006, p. 16.
- 28 Assunto Rosario, *Il paesaggio e l'estetica*, Giannini, Napoli, 1973.
- 29 Ivi, p.73.

- 30 Ivi, p.92.
- 31 Milani Raffaele, *L'arte della città*, il Mulino, Bologna, 2015.
- 32 Ivi, p. 61.
- 33 Lynch Kevin, *L'immagine della città* (1960), Marsilio editore, Venezia, 2006, p. 25.
- 34 Ivi, p. 23.
- 35 Ivi, p. 29.
- 36 Ivi, p. 28.
- 37 Flash Christopher, *La ribellione delle élite. Il tradimento della democrazia*, Feltrinelli, Milano 1995, pp. 101, 106.
- 38 Montanari Tomaso, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l'arte e la storia delle città italiane*, Minimum fax, Roma, 2013.
- 39 Ivi, p. 9.
- 40 Ivi, p. 11
- 41 Salvaggiuolo Giuseppe, *Turisti, Navi e laguna a rischio. Ultimatum dell'Unesco a Venezia*, la Stampa, 28 agosto 2016.
- 42 Bertocchi Dario, Van der Zee Egbert, Janusz Katarzyna, *Big Data per l'analisi della maturità di una destinazione turistica*, Working papers. Rivista online di Urban@it, Centro nazionale di studi per le politiche urbane, luglio 2016.  
Fonte: <http://www.urbanit.it/wp-content/uploads/2016/08/160825-Da-rio-Bertocchi-ed-altri-.pdf>
- 43 Jauss Hans Robert, *Breve apologia dell'esperienza estetica*, Mimesis Edizioni, Milano, 2011.
- 44 Mascheroni Giovanna, *Le mobilità turistiche: il turismo come movimento di persone, luoghi, oggetti, immagini e comunicazione*, Annali Italiani del Turismo Internazionale, 2006, volume n.1 pp.53-64.
- 45 Augé Marc, *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999.
- 46 Berger John, *Questione di sguardi: sette inviti al vedere fra storia dell'arte e quotidianità*, Il Saggiatore, Milano 2007, p. 26
- 47 Ivi, p.xx
- 48 Settis Salvatore, *Paesaggio, Costituzione, Cemento. La battaglia per l'ambiente contro il degrado civile*, 2010, Einaudi, Torino, p. 84
- 49 Montanari Tomaso, *Istruzioni sull'uso del futuro. Il patrimonio culturale e la democrazia che verrà*, Minimum fax, Roma, 2014, p. 55
- 50 Si tratta del titolo di un altro testo di Tomaso Montanari che denuncia alcuni casi italiani di cattiva politica culturale.
- 51 Munari Bruno, *Verbale scritto*, Corraini edizioni, Mantova, 2008, p.29.
- 52 Montanari Tomaso, *Istruzioni sull'uso del futuro. Il patrimonio culturale e la democrazia che verrà*, Minimum fax, Roma, 2014.
- 53 <http://www.fondazioneangennaro.org/principi-e-ambiti/>
- 54 <http://www.fondazioneangennaro.org/territorio/>
- 55 Loffredo Antonio, *Noi del rione Sanità. La storia di un parroco e dei suoi ragazzi*, Mondadori, Milano, 2013.
- 56 Negli ultimi 4 anni: 10.620 mq di Patrimonio illuminato, 632 mq di Patrimonio restaurato, 11.450 mq di Patrimonio reso fruibile, oltre 100 partner, oltre 100 posti di lavoro diretti/indiretti e circa 200.000 visitatori.
- 57 Ad esempio nel 2014, nelle Catacombe di San Gennaro, è stata realizzata un'installazione multimediale dal titolo, *Le luci di dentro*. Quest'esperienza unica di visita guidata è stata immaginata come un viaggio per luci, suoni e immagini che ha sovrascritto le Catacombe di San Gennaro, viste non solo come luogo di sepoltura, ma come vero e proprio grembo nel quale prende corpo la vita. Oltre alle giovani guide della cooperativa "La Paranza", ad accompagnare i visitatori è stata la figura virtuale di Andrea De Jorio, archeologo ed etnografo procidano (nato nel 1769), autore di un'importante guida delle catacombe, che ha accolto i visitatori come un'ironica ed elegante "presenza".





## Ambienti urbani sensibili

### 4.1 L'arte di guardare la città: Patrick Geddes e l'Outlook Tower

Una parte considerevole dell'impostazione e dell'orientamento di questo studio è dovuto ad un incontro inatteso, ma non per questo casuale, con Patrick Geddes (1854-1932), una di quelle figure di studioso e sperimentatore fuori dagli schemi al cui fascino è difficile restare insensibili (fig. 4.1.1).

Prima biologo, poi sociologo, lettore di zoologia, quindi professore di botanica, collabora con geografi, sociologi, economisti contribuendo a gettare le basi di moltissime discipline moderne.

Oggi viene ricordato raramente e quasi esclusivamente come fondatore del town planning.

Parole come *paleotechnic*, *neotechnic*, *conurbazione*, *civic survey*, *man reef*, sono solo alcuni dei neologismi da lui conati, ed ancora oggi utilizzati negli studi dei fenomeni urbani. Questi termini hanno creato non pochi problemi alla traduttrice italiana<sup>1</sup> del suo libro più importante, *Cities in evolution*, scritto nel 1915, riapparso in una nuova edizione nel 1950 e tradotto in italiano vent'anni dopo. Sono termini ormai entrati nel linguaggio dell'urbanistica assumendo significati talvolta tanto distanti dalle intenzioni del loro autore che hanno finito per allontanare molti da

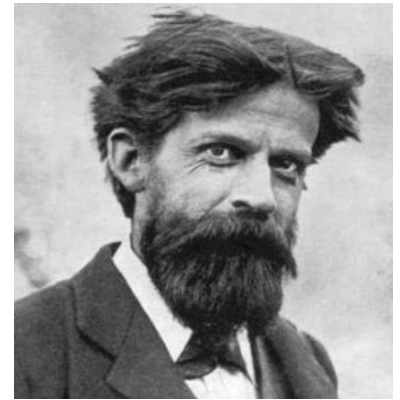


Fig. 4.1.1  
Patrick Geddes  
© Sir Patrick Geddes Memorial

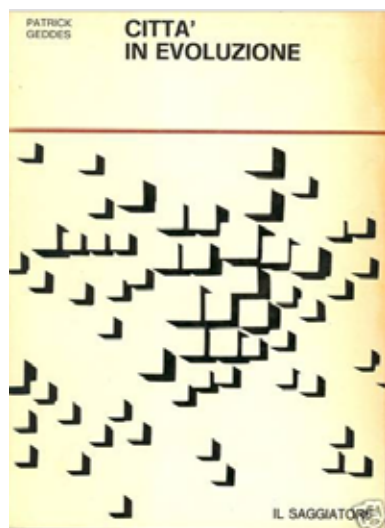


Fig. 4.1.2  
Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970.



Fig. 4.1.3  
Immagine di Edimburgo con l'Outlook Tower.

un approccio più diretto alle sue idee<sup>2</sup>, ancora ricche di spunti interessanti ed attualissimi.

L'edizione italiana del 1970 è inserita all'interno di una collana, *Struttura e forma urbana*, edita dal Saggiatore (fig. 4.1.2) e diretta, non a caso, da Giancarlo De Carlo il quale, nel risvolto di copertina, si preoccupa immediatamente di sgombrare il campo dagli equivoci dovuti alle interpretazioni successive delle sue idee con queste parole:

«Il più illustre esegeta ripetitore di Patrick Geddes è stato Lewis Mumford che ne ha ripreso le intuizioni principali e perfino i neologismi più brillanti inserendoli però in un contesto di rammarichi medioevalisti che il suo maestro in realtà non coltivava. Così molti spunti perforanti e eversivi, addolciti dal filtro mumfordiano, hanno finito con l'alimentare soprattutto in Italia la polemica antiurbana e la protesta idealistica contro la civiltà metropolitana con le quali Patrick Geddes non aveva avuto nulla a che fare»<sup>3</sup>.

Nella sua multiforme carriera di studioso e sperimentatore sociale egli si lancia in tantissimi progetti, nei quali distinguere l'aspetto teorico da quello pratico e sperimentale ci porterebbe a non comprenderli a fondo.

Per la natura molteplice e originale dei suoi interessi è possibile incontrare Geddes percorrendo diverse strade. Io ne ho percorso una che mi ha immediatamente condotto al cuore del suo pensiero.

L'incontro è avvenuto attraverso l'Outlook Tower (fig. 4.1.3), un edificio che rappresenta a tal punto la sintesi delle sue idee da far affermare proprio a Lewis Mumford: «La torre e Patrick Geddes: è quasi impossibile distinguerli»<sup>4</sup>.

Ed in effetti è stata proprio l'analisi della torre a farmi conoscere meglio il pensiero di Geddes ed a farmi capire che il suo interesse per l'osservazione dei fenomeni urbani muoveva dal desiderio di risolvere quella che lui percepiva, dato il suo legame col pensiero di Darwin, come una vera e propria crisi evolutiva, e cioè la rottura tra l'individuo ed i luoghi della sua vita.

Mi fermo per il momento sulla soglia della torre indulgiando quindi su alcune motivazioni di fondo che costituiscono il filo conduttore di tutte

le azioni di Geddes che, senza questi elementi unificanti, rischiano di sembrare disperse su molti fronti e talvolta fallimentari.

Il rapporto di circolarità esistente tra i diversi concetti che animano il suo pensiero, (luogo, lavoro, gente, mondo interno, mondo esterno) viene mostrato in articolati diagrammi (fig. 4.1.4), le cosiddette *thinking machines*<sup>5</sup>, che sintetizzano in forma grafica le relazioni multiple tra tutti questi elementi.

La più emblematica di tutte le sue sintesi grafiche è la *section valley* (fig. 4.1.5). Si tratta di una sezione trasversale nella quale è disegnato l'andamento del terreno, dalla montagna in cui nasce un fiume fino alla sua foce in corrispondenza di un'ipotetica città di mare. Tutti i territori attraversati dal fiume sono messi in relazione con una diversa attività umana che si sviluppa in conseguenza di un ambiente naturale specifico. La sezione non riguarda un territorio preciso, ma funziona piuttosto come strumento per osservare il mondo attraverso l'interazione esseri umani-ambiente raccontando, in maniera molto più veritiera di quanto non sia in grado di fare una cartografia bidimensionale, il cammino delle civiltà.

«Grossomodo, è così che il mondo è costruito [...] C'è tutto. Non è la semplice immagine politica suscitata da una macchia colorata sulla carta geografica, ma è la regione del geografo, la regione dell'antropologo e anche la regione dello studioso di economia evolutiva»<sup>6</sup>.



Fig. 4.1.4  
Patrick Geddes, *Thinking Machine*  
National Library of Scotland

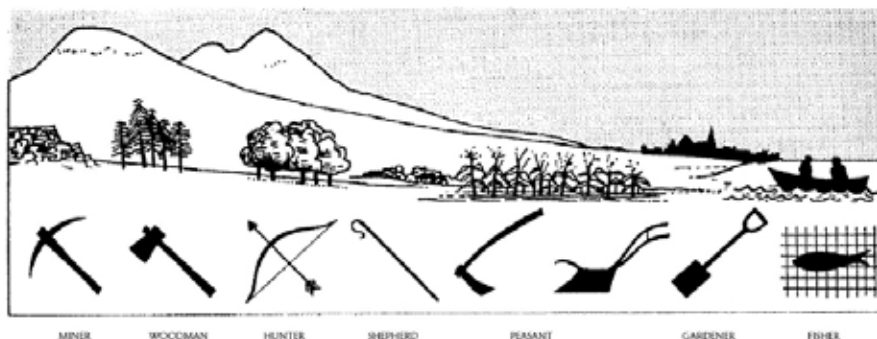


Fig. 4.1.5  
Patrick Geddes, *The Valley section*  
© The University of Edinburgh

Questo concetto della relazione tra la civiltà umana e lo scorrere delle acque arriva a Geddes dai geografi anarchici, a lui contemporanei, Ritter, Reclus e Kropotkin; con loro aveva in comune, oltre alla visione

di una geografia sganciata dalla ragione di Stato, l'idea di una educazione geografica attiva basata, in una fase primaria, sull'escursione e sulla concreta esperienza del mondo<sup>7</sup>.

È il tema dell'educazione attraverso i sensi a rappresentare un altro dei punti cardine che rendono il suo pensiero e le sue sperimentazioni interessanti ai fini di questo studio.

Geddes considera l'allenamento di tutti e cinque i sensi allo studio della natura come l'unica possibilità di ristabilire un contatto diretto con i luoghi, in grado di portare alla percezione reale del loro valore.

In un articolo scritto nel 1902 per lo *Scottish Geographical Magazine*<sup>8</sup>, dedicato alla proposta di un Istituto Nazionale di Geografia in Scozia, Geddes chiarisce la sua proposta educativa mettendo in relazione arte, natura e geografia attraverso il concetto di paesaggio.

Il suo riferimento è Humboldt che un secolo prima aveva utilizzato la porta dell'estetica per avvicinare i suoi contemporanei allo studio della natura e della geografia<sup>9</sup>.

Per entrambi si tratta di compiere sul reale un'esperienza estetica del tipo teorizzato da John Dewey. Il pedagogista americano, più o meno negli stessi anni, asserisce che il nostro modo di percezione spontaneo sarebbe naturalmente estetico se noi riuscissimo a dare unità alla nostra esperienza.

Tra i nemici dell'estetico c'è, per Geddes, l'educazione convenzionale che egli ritiene incapace di incidere realmente sui sistemi cognitivi degli allievi, allontanandoli dalla possibilità di esperire direttamente la realtà.

Soprattutto nella fase primaria della crescita Geddes teorizza un'educazione che avvenga quasi interamente fuori dalle aule, auspicando che l'educatore utilizzi esclusivamente quegli strumenti in grado di potenziare l'osservazione e l'interpretazione.

Il disegno e la fotografia sono considerati ad esempio strumenti molto importanti soprattutto perchè sono capaci di rendere evidente il legame esistente tra natura e arte.

«La comprensione delle rispettive bellezze espresse al meglio dalla fotografia e dalla pittura, l'apprezzamento delle loro rispettive qualità

di tono e colore, ci daranno presto l'interesse nel maneggiare da soli la macchina fotografica e la matita, un gran desiderio di aggiungere colore al proprio schizzo. [...]

In questa fondamentale voglia di bellezza tutti i sensi sono al lavoro; per questo il desiderio del bambino di vedere e ascoltare, toccare e maneggiare, di odorare, di sentire sono tutti appetiti veri e salutarì, invocando il generoso magistero della natura per il cervello in crescita attraverso ognuna di queste porte sensoriali»<sup>10</sup>.

Questo approccio plurisensoriale è diretto svuota il ruolo dell'educatore di molte di quelle componenti che ancora oggi ne guidano l'azione. Così si esprime Geddes:

«Anche a rischio di insistere troppo su questo punto, è difficile ripetere troppe volte che l'insegnamento della natura non comincia né con la conoscenza né con la disciplina, ma attraverso il piacere; la prima è prematura finché non è stato assicurato il secondo. [...]

Anche se la mente dell'insegnante contiene molta informazione fredda, immagazzinata e un po' ammuffita, dietro molta nomenclatura di cui l'allievo non ha bisogno, tenere a freno la lingua su questo è un primo dovere; stimolare l'osservazione personale e diretta dell'allievo è il secondo.

I risultati di questa educazione sensoriale sono ancora troppo rari, anche se normali; troppo comuni, anche se patologici, quelli dell'ometterla o sminuirli. Troppi adulti dunque non sono bambini sviluppati, ma bambini mal riusciti, non cresciuti o degenerati; non è eccessivo dire che molta della cosiddetta "educazione" del passato è definibile letteralmente come la produzione di deficienti artificiali»<sup>11</sup>.

A questo attacco durissimo al sistema educativo convenzionale fa da contraltare la convinzione che sia possibile educare alla bellezza attraverso il continuo esercizio dell'osservazione plurisensoriale.

Una sintesi efficace di un esatto approccio educativo ce lo fornisce lui stesso in coda all'articolo, con una frase che ci porta dritti ai piedi dell'Outlook Tower:

«Allora, in sintesi, prima di osservare le cose per ottenere da loro

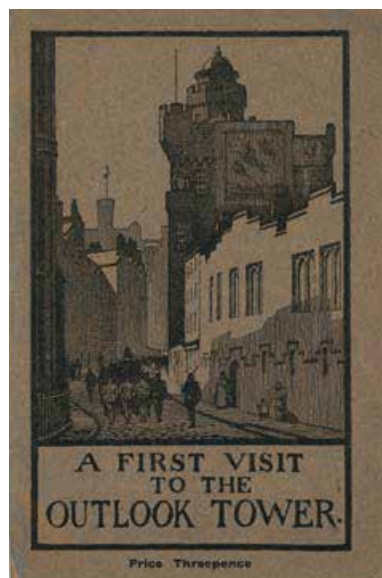


Fig. 4.1.6  
Opuscolo per la visita all'Outlook Tower.  
Images from the Geddes Archive at  
Strathclyde University.

una conoscenza ordinata, bisogna sviluppare un interesse generale per esse. Prima di produrre l'ordinata bellezza dell'arte bisogna andare a conoscere il bello. Fondamentale a entrambe, nello stesso modo, è l'arte del vedere»<sup>12</sup>.

Siamo passati attraverso temi portanti del suo pensiero per cercare di entrare nella torre forti di alcuni punti fermi, ma in verità avremmo potuto fare il contrario se, come afferma Pierre Chabard in un bellissimo articolo<sup>13</sup>, è possibile interpretare la torre come un'anamorfosi del pensiero di Geddes resa visibile.

La torre rappresenta contemporaneamente la messa in forma della sua visione del mondo ed un vero e proprio dispositivo conoscitivo e pedagogico per imparare l'arte di guardare la città.

La storia della torre cambia nel 1882 allorché Patrick Geddes, insieme a sua moglie, prende in affitto nel centro di Edimburgo uno stabile di cinque piani con in cima una torretta con funzioni di camera oscura; alcuni anni dopo la acquista, trasformando quello che era lo Short Observatory nell'Outlook Tower.

I resoconti dei viaggiatori dell'epoca, le testimonianze di coloro che hanno lavorato con lui al progetto ed una piccola pubblicazione (fig. 4.1.6), curata dallo stesso Geddes nel 1906, descrivono la modalità con cui visitare la torre per imparare "l'arte di guardare la città"<sup>14</sup>.

Geddes insiste molto sul ruolo del corpo nell'acquisizione della conoscenza, ed anche se sembrerebbe affidare all'occhio una posizione privilegiata, in realtà sono tutti i sensi ad essere coinvolti nell'esperienza della visita.

Il piccolo opuscolo che funge da guida suggerisce di cominciare risalendo in fretta i cinque piani dello stabile senza fermarsi nemmeno alla base della torretta ottagonale ma prendendo subito un'altra scala di legno per raggiungere un piccolo terrazzo, in cima al quale è possibile godere di una vista a 360° della città di Edimburgo. In questa maniera i sensi, allertati dalla fatica, si predispongono alla visione sintetica della città che è il punto di inizio e fulcro di tutta l'esperienza (fig. 4.1.7).

Ci si trova ad esplorare il primo significato del termine *outlook*, un posto per guardare fuori ma anche una vista panoramica, una visione



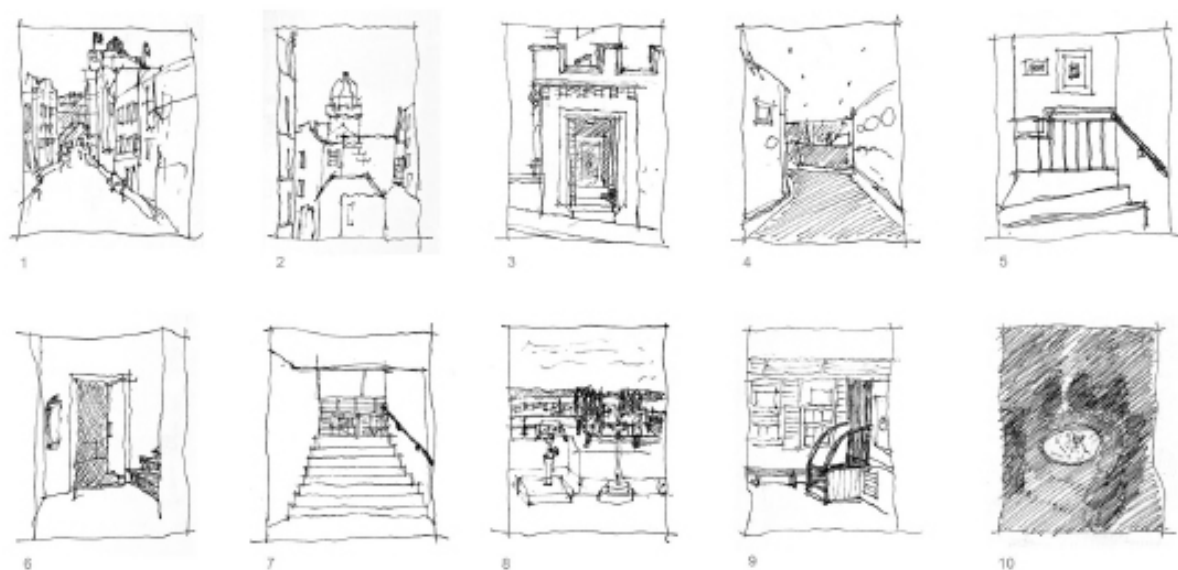


Fig. 4.1.7  
Sequenza spaziale della risalita dell' Outlook  
Tower di Edimburgo disegnata da Jonathan  
Dolan. Dal trambusto del Royal Mile al buio  
e all'introspezione della Camera Oscura.

sinottica alla quale viene affidato un grande potere educativo che parte dalle emozioni.

È lo stesso Geddes a descrivere, parlando di un'altra torre, quella del progetto dell'University for Central India a Indore, la natura emozionale di questa visione:

«Saliamo la collina della penisola e ascendiamo le lunghe scale della Torre che ci portano alla torretta superiore. Con la circolazione stimolata al di là della quotidiana lentezza di pulsazione, in breve con il Cuore sollevato e la Mano allerta, anche la Testa è risvegliata da un inusuale circolazione cerebrale.

Perciò vediamo con occhi nuovi, fuori della consueta pigrizia dell'abitudine, incapace di osservazione.[...] Ogni cosa è vista in una nuova vivacità.[...]

Intorno, in questa ricchezza concreta di impressioni diverse unificate in paesaggio, giace il mondo della Natura e della Vita Umana, per il quale l'Educazione, se non è un'Iniziazione, è peggio che nessuna educazione.[...]

Dopo questa immersione vitale nel concreto anche i nostri pallidi riassunti scolastici possono essere tracciati di nuovo, ma con una forza ed



una varietà rinnovate»<sup>15</sup>.

La percezione estetica, visuale e concreta, e la conseguente reazione emotiva diventano per Geddes il veicolo per sviluppare tra gli studiosi, tra i turisti, ma soprattutto tra i cittadini, un autentico desiderio di conoscenza.

Solo dopo aver attivato il processo, attraverso lo shock emotivo, è possibile ed utile procedere nella visita, entrando nella camera oscura ancora oggi presente all'interno della torretta ottagonale.

Qui l'improvvisa oscurità ci costringe ad un processo di adattamento corporeo e mentale: lo schermo della camera oscura limita il campo visivo rispetto all'allargamento di prospettiva sperimentato sul terrazzo e, quasi come se ci si trovasse ad affrontare un'esperienza filmica<sup>16</sup>, nel buio, manovrando una leva e variando l'inclinazione di uno specchio, possiamo esplorare la città sotto diverse angolazioni.

Il senso della visione all'interno della camera oscura è però anche un altro, e riguarda il tema della percezione estetica, intesa sia etimologicamente, come percezione sensoriale, che come percezione artistica.

In più di uno scritto Geddes attribuisce questa qualità alle caratteristiche del dispositivo capace di farci vedere la realtà pittoricamente, nei suoi valori impressionisti di luce e colore.

Sono le stesse qualità attribuite alla camera oscura dai pittori che la utilizzano fin dal XVI secolo, non tanto per il grado di veridicità che consente quanto piuttosto per la sua capacità di restituirci un'immagine così vitale da superare la visione diretta della realtà.

Il processo dell'osservare attraverso la Camera Oscura, è stato considerato dagli stessi artisti in grado di «eccitare l'immaginazione molto più efficacemente che avere di fronte a sé la natura»<sup>17</sup>. Molti tra loro lo ritenevano uno strumento in grado di portare a «una migliore comprensione e rappresentazione della natura»<sup>18</sup>, ed esortano i pittori ad usarlo «nello stesso modo in cui astronomi e fisici usano il telescopio e il microscopio»<sup>19</sup>.

Ne abbiamo precedentemente analizzato il funzionamento e le implicazioni legate al suo uso nelle pratiche visive di inizio Ottocento,

cercando di capire anche perché il dispositivo sia stato sostituito, dopo la metà dell'Ottocento, da altre modalità di visione.

L'uso che ne fa Geddes all'interno dell'Outlook Tower è però completamente sganciato da quelle dinamiche e ci fornisce, proprio per questo motivo, una chiave per comprendere il perché ancora oggi può avere un senso riproporre questo dispositivo di osservazione.

Chi entra nella Camera oscura è cosciente di osservare delle proiezioni dell'esterno filtrate da una sorta di macchina vedente, in grado di fargli compiere una particolare esperienza visiva nella quale è il dispositivo ottico a percepire la natura esteriore ed a creare immagini. Quando il dispositivo è apparso era circondato da una certa aura di magia, oggi siamo più consapevoli del suo funzionamento e tuttavia non possiamo fare a meno di restare affascinati dalla natura delle immagini che possiamo osservare al suo interno.

Queste particolari proiezioni del mondo sono un connubio perfetto di arte e vita. Esse da un lato somigliano alle rappresentazioni create dagli artisti, ma dall'altro hanno la vitalità, il movimento e l'inafferrabilità dell'attimo, propri del fluire della realtà.

È l'esperienza di una nuova possibilità di visione quella che si compie all'interno della piccola camera posizionata nella torretta ottagonale dell'Outlook Tower, dove è possibile secondo quanto afferma lo stesso Geddes armonizzare «lo straordinario paesaggio, vicino e lontano, in una visuale nella quale si riconoscono molte caratteristiche della pittura moderna»<sup>20</sup>.

In un altro scritto, parlando del progetto di Indore, egli parla dell'esperienza della Camera Oscura come una vera e propria iniziazione all'arte che si svolge in cima alla torre, sulle cui pareti interne, con l'ausilio di un sistema di specchi, possono essere proiettate vedute notevoli della città, «tramonti più fastosi di quelli di Turner, squisiti notturni di Whistler»<sup>21</sup>.

Questa sorta di «osservatorio dell'artista»<sup>22</sup> diventa un imprescindibile inizio per attivare le altre funzioni di questo sguardo sinottico che, come i molteplici significati del termine *outlook*<sup>23</sup>, si stratificano nell'arco temporale della visita in cui, in questo brevissimo

periodo, si passa dalla luce al buio ma anche dalla vista diretta a quella mediata da un dispositivo, da una prospettiva ampia ad una visione per frammenti, da un campo lungo ad un primo piano<sup>24</sup>.

L'osservatore sperimenta una sorta di ginnastica visiva che non è però fine a sé stessa, in quanto ci costringe ad attivare il pensiero sui legami che uniscono le parti al tutto, rendendo concreta la relazione tra il punto in cui ci troviamo, l'immediato intorno ed il più vasto territorio circostante.

Questo sguardo sinottico, sintetico ed emozionale, vale anche come prova concreta della impossibilità di ridurre la conoscenza della città ad un solo aspetto e ad un solo soggetto.

Se infatti il panorama può essere analizzato da diverse discipline «isolando, attraverso l'artificio logico della scienza, questo o quell'elemento dell'ambiente generale»<sup>25</sup>, l'unità che abbiamo di fronte agli occhi ci spinge ad una ricomposizione in cui ogni disciplina sia disposta a rinunciare ad una parte delle proprie logiche certezze per tenere insieme diversi punti di vista. E se ad ogni scienza facciamo corrispondere un attore sociale ci rendiamo conto di quanto questo concetto sia antesignano di quell'urbanistica partecipata che sembra un'invenzione del contemporaneo.

«Dalla visione che noi offriamo dal nostro osservatorio il bambino comincia spesso i suoi studi scientifici, il boy-scout le sue spedizioni. Ma qui deve immancabilmente tornare anche l'esperto per discutere le relazioni e le applicazioni della propria scienza con il filosofo in quanto cittadino, con il cittadino in quanto filosofo»<sup>26</sup>.

Per l'influsso degli anni trascorsi in India la visione di Geddes si carica inoltre di risvolti morali e spirituali: nei suoi scritti sul piano di Indore lo sguardo dall'alto viene descritto come quello in grado di mostrare sia l'interdipendenza tra i viventi, e quindi la necessità della cooperazione tra gli uomini, sia la prospettiva temporale che rende gli esseri umani coscienti di appartenere ad un flusso che lega passato, presente e futuro.

«Guardando la città e la sua fertile pianura, l'obiettivo di ogni uomo può essere visto sanamente nella sua prospettiva di tempo. Poiché ciascuno continua il passato, in cui ha le proprie radici, immemoriali o recenti: di fatto intrecciate entrambe. Perciò ogni obiettivo è come quello

del contadino, non solo un raccolto delle fatiche passate, ma per il più gran tempo, una preparazione del futuro [...].

Da questo *City Outlook* possiamo educare in non piccola misura l'attuale confuso sogno del futuro verso una sana e ordinata preparazione di esso»<sup>27</sup>.

Ecco che *Outlook* diventa in questo caso sinonimo di prospettiva futura, di qualcosa che ci consente di gettare lo sguardo oltre un presente, intrecciato però profondamente al passato. Come afferma efficacemente Giovanni Ferraro: «si guarda la città dall'alto per poi incamminarsi nel suo spazio e nel suo tempo»<sup>28</sup>.

Dopo aver sperimentato la visione dall'alto come fenomeno sia fisico sia spirituale, siamo quindi pronti per scendere attraverso i cinque piani della torre, concepiti come una enciclopedia grafica la quale, utilizzando ogni possibile tipo di rappresentazione visiva disponibile all'epoca, ci permette un progressivo allargamento dello sguardo che partendo dalla città arriva al mondo (fig. 4.1.8a e b).

Il piano sotto il terrazzo è dedicato ad Edimburgo; esso accoglie l'esposizione di plastici, dipinti, disegni, fotografie, nonché di tutta la grande quantità di informazioni raccolte nelle Summer Schools, aperte a tutti i cittadini, e nei *Summer Meetings*, organizzati da Geddes e dai suoi collaboratori: qui, soprattutto negli anni Novanta, si nota la partecipazione di scienziati provenienti da tutta Europa, compresi diversi geografi, fra i quali i fratelli Elie ed Élisée Reclus e il loro nipote Paul. Si tratta quindi di conoscenze socialmente costruite, che rivelano l'importanza della torre come centro civico di ricerca e sperimentazione sociale<sup>29</sup>.

I piani successivi sono dedicati alla Scozia, ai Paesi di lingua inglese, all'Europa ed al mondo in una modalità di rappresentazione in cui l'aumento della scala è inversamente proporzionale all'attenzione al dettaglio. Coerentemente con la visione umana che perde nitidezza man mano che gli oggetti si allontanano, anche le rappresentazioni nei piani più bassi della torre risultano molto meno ricche e dettagliate.

Le rappresentazioni multimediali e a diverse scale del territorio hanno tutte lo scopo fondamentale di consentire al cittadino o anche al

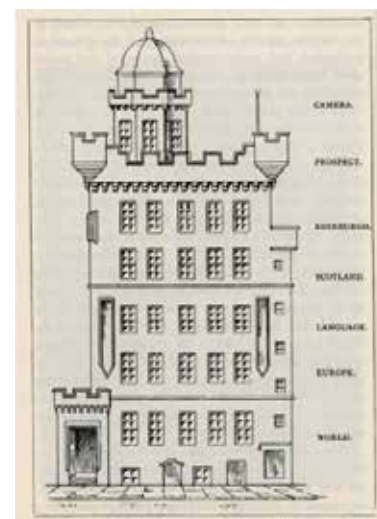


Fig. 4.1.8a  
Schema dell'Outlook Tower con l'indicazione dei diversi piani.  
Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970, p. 292.



Fig. 4.1.8b  
Schizzo dell'Outlook Tower  
courtesy of the Geddes Archive, Strathclyde University.



Figure 4.1a Photograph of a prototype of the "Hollow Celestial Sphere", exhibited at the Outlook Tower in the 1900s, designed and covered by the French architect and astronomer Paul Louis-Silvestre Galigna (1866-71) (Eliogon: Strasbourg University Archives, 14/02/18-3-11)

Fig. 4.1.9a

Prototipo dell'*Hollow Celestial Sphere* esposto nell'*Outlook Tower*.

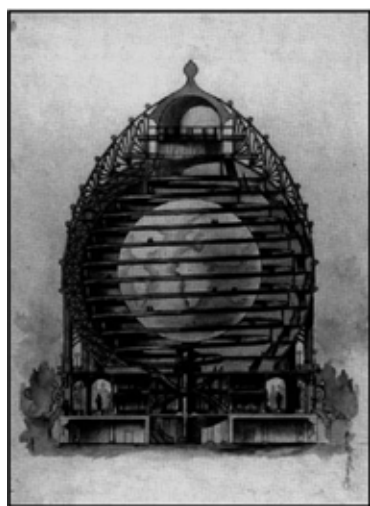


Fig. 4.1.9b

Il progetto del *Grand Globe* presentato da Élisée Reclus per l'Exposition universelle de Paris del 1900

Bibliothèque nationale de France, NAF, 22917

visitatore occasionale di collocarsi in una dimensione territoriale sempre più ampia partendo dal punto in cui si trova.

È per questo che tutte le proiezioni grafiche e le costruzioni ottiche dell'*Outlook Tower* sono costruite attorno al corpo dell'osservatore, in particolare attorno al suo occhio ed al suo sistema di visualizzazione.

Uno degli esperimenti in grado di rendere esplicito questo tentativo di pervenire ad una rappresentazione centrata sull'osservatore è il prototipo di *Hollow Globe* (fig. 4.1.9) progettato da Paul Reclus per l'*Outlook Tower*. Secondo la descrizione riportata da Pierre Chabard<sup>30</sup> si tratta del tentativo di costruire la proiezione cartografica su una superficie concava, in maniera tale da avere l'impressione di guardare la terra a partire da Edimburgo ed in particolare dalla torre, che diventa così il centro ideale di una doppia proiezione, prospettica e cartografica.

In sostanza l'*Outlook Tower* si propone come il punto esatto da cui il mondo può diventare visibile in tutte le sue componenti materiali ed immateriali (fig. 4.1.10), ed in questo senso viene paragonata da Pierre Chabard<sup>31</sup> ad uno di quei cilindri a specchio che riflettono le immagini anamorfiche.

Ma mentre le immagini anamorfiche sono illusioni costruite ad arte per creare effetti spettacolari e danno luogo ad un'immagine corretta solo da un unico punto di vista, il pensiero di Geddes ha fatto della molteplicità dei punti di vista uno dei presupposti irrinunciabili.

Questo bisogno di centralità, più che far riferimento a visioni di tipo classico va forse interpretato alla luce della sua più grande preoccupazione: aiutare l'uomo a posizionarsi in un mondo sempre più complesso.

A conferma di quanto sia variabile e soggettivo il punto di vista dell'osservatore, l'ultima parte della visita viene riservata al *walking* attraverso gli spazi della città storica, in un corpo a corpo reso possibile solo grazie al rinnovamento dello sguardo compiuto nella torre. Per educare la capacità di osservazione Geddes consiglia l'uso di strumenti ottici appropriati:

«Come l'osservatore naturalista sostiene il proprio lavoro con lente e microscopio, così anche l'insegnante di osservazione del paesaggio

dovrebbe usare gli strumenti ottici appropriati, non solo il mirino e la macchina fotografica, ma quei due indispensabili strumenti che hanno lasciato un segno così profondo nella storia dell'arte, lo specchio convesso e la camera oscura»<sup>32</sup>.

Con questi strumenti, ma anche attraverso l'ascolto, l'odorato, il gusto si compie l'esperienza dell'immersione nella vita della città dove, con lo spirito di un esploratore, ognuno è spinto a individuare le tracce dell'agire umano che siano degne di essere affidate al futuro. Più questa selezione è consapevole e collettiva, maggiori sono le possibilità che questa trasmissione al futuro serva a far progredire la comunità e a costruire nuove visioni.

È il concetto geddesiano di *social heritage*, e cioè di quell'accumulazione e utilizzazione consapevole di beni permanenti attorno ai quali si realizza un contatto tra le generazioni, che distingue l'evoluzione umana da quella delle altre specie animali.

La trasmissione automatica, non intenzionale, di questo accumulo di beni materiali ed immateriali non assicura l'evoluzione ma la sola riproduzione, di conseguenza «la comunità affonda nella routine e perciò decade»<sup>33</sup>.

L'evoluzione autentica richiede sempre una riflessione consapevole, esercitata sia sugli elementi trasmessi attraverso il tempo, sia sui dati prodotti dall'esperienza quotidiana i quali determinano una sorta di compromesso tra conservazione ed innovazione su cui è possibile fondare l'azione.

La conservazione si attua nella trasmissione della tradizione attraverso l'educazione, affidata tanto alle istituzioni, come le scuole e le università, quanto soprattutto al processo di autoistruzione degli individui.

L'innovazione è guidata invece, secondo Geddes, dalla scelta creativa attraverso la quale l'*heritage* può essere arricchito di nuovi elementi capaci di orientare le azioni future.

È soprattutto la scelta creativa il propulsore per l'evoluzione umana verso un processo cosciente di miglioramento della qualità della vita; ciò comporta una modificazione dell'ambiente che non ostacola il processo evolutivo, ma addirittura lo orienta.



Fig. 4.1.10  
Schizzo di Patrick Geddes: il mondo visto dall'Outlook Tower.



Ed in effetti è quanto succede nella città di Edimburgo che, a partire dalla torre, conosce un processo di trasformazione ad opera dei suoi abitanti e dello stesso Geddes.

Nella seconda metà dell'Ottocento il centro storico di Edimburgo era la parte più degradata della città, ed è proprio lì che si trasferiscono Patrick Geddes e sua moglie animando una serie di iniziative sociali che si trasformeranno in azioni concrete sugli spazi aperti e sugli edifici di questo pezzo di città storica (fig. 4.1.11).

Nel 1885 fondano la *Edinburgh Social Union* con l'intento di attivare processi di auto-ristrutturazione urbana. Attraverso una serie di iniziative di sensibilizzazione e mutuo appoggio si risanano alcune case, viene fondata una cooperativa di abitanti la quale ricostruisce il quartiere di Ramsay Gardens, dove gli operai vivevano in condizioni inaccettabili, si mappano gli spazi vuoti o abbandonati della città e si comincia a recuperarli insieme agli abitanti creando playgrounds, orti e giardini<sup>34</sup> (fig. 4.1.12).

Uno dei palazzi ristrutturati su iniziativa di Geddes viene destinato alla University Hall, la prima esperienza europea di studentato popolare (auto)gestita dagli studenti stessi.

Grazie a questa azione intrapresa da Geddes, il Royal Mile di Edimburgo è uscito dalla situazione di degrado in cui versava ed è diventato, e continua ad essere oggi, la spina dorsale della città.

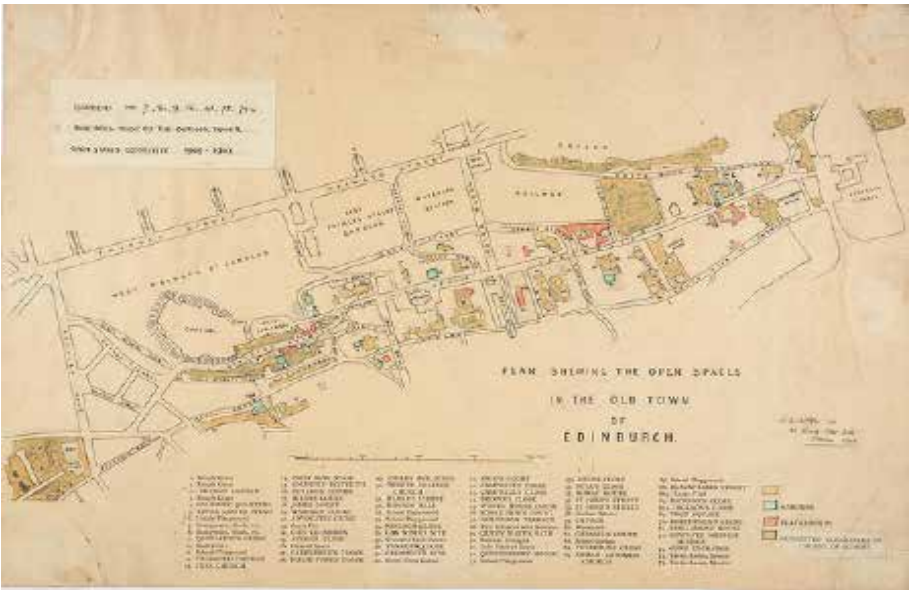


Fig. 4.1.11  
Planimetria degli spazi aperti intorno al Royal Mile.



La validità delle teorie di Geddes si rivela così, nel concreto della sperimentazione, ben al di là di tutte le possibili interpretazioni del suo pensiero.

Ai fini di questo studio può essere interessante capire se le sue teorie possano essere oggi di una qualche utilità.

Giancarlo Paba in un articolo del 2013 sul progetto dell'*Outlook Tower* si esprime in questi termini:

«Esso costituisce il prototipo, credo ineguagliato, di casa della città: uno strumento estremamente sofisticato, ancora attuale, di conoscenza e di progettazione interattiva»<sup>35</sup>.

Egli ritiene che da questa esperienza sia possibile derivare insegnamenti significativi ancora oggi per fondare su basi nuove l'idea di osservatorio, di esposizione, di museo civico, di casa della città ed avanza l'ipotesi di recuperare l'eredità geddesiana per rilanciare una visione di *urban center* per la città di Pistoia (ma logicamente il discorso è generalizzabile ad altre città) dalle caratteristiche molto simili all'*Outlook Tower*.

«La casa della città può essere il luogo nel quale imparare l'arte di guardare la città, nella quale Pistoia e il suo territorio possono essere visibili, osservabili in qualche modo, attraverso qualche artificio, materiale o virtuale. Progettare e costruire quest'artificio può essere una sfida da lanciare nella città, coinvolgendo le categorie economiche e sociali, il mondo della cultura, le scuole e l'università»<sup>36</sup>.

Questo studio si sofferma proprio su questi artifici, cercando di capire se esistano oggi dei dispositivi, materiali o virtuali, adatti a confrontarsi con l'esperienza dell'osservazione della città.

Anche nella scelta del campo di osservazione si è seguito l'esempio di Geddes scegliendo come oggetto di studio privilegiato la città storica: essa costituisce la rappresentazione più piena del social heritage, quella dove è contenuta l'essenza profonda dell'anima sociale, quella in cui la crisi e la risorsa sono compresenti, e dove quindi l'esercizio dello sguardo può essere decisivo per trasformare l'heritage da fardello che ogni generazione lascia alle successive a elemento di innovazione, a grande vero motore per l'evoluzione umana.



Fig. 4.1.12  
Norah Geddes, *Sketches of Chessel's Court*, 1909, pencil and wash, University of Strathclyde Archives, United Kingdom



Fig. 4.1.13  
Vista di un o spazio verde nella Old Town di Edimburgo ricavato da uno spazio abbandonato.  
Foto di Patrick Geddes, University of Strathclyde Archives, United Kingdom

## 4.2 Sovrascrivere la città

Fig. 4.2.1

Facciata con luminarie della Chiesa della SS. Annunziata a Giugliano in Campania.



Ogni anno, cinquanta giorni dopo Pasqua nel paese dove vivo, alla storica facciata che chiude una delle piazze del centro viene sovrapposta una struttura di travi e pilastri in legno che la ricopre totalmente. Questa nuova struttura, materiale e geometrica, che necessariamente trae origine dall'esistente, supporta per otto giorni le luci colorate delle luminarie. Quando le luci si accendono la struttura lignea scompare dando luogo alla meraviglia di una città nuova, sovrapposta a quella antica, capace per qualche giorno di alimentare l'identità e il senso di appartenenza al luogo di molti miei concittadini (fig.4.2.1). Molti di loro aspetteranno la festa dell'anno successivo per alzare di nuovo lo sguardo verso la forma dell'architettura sottostante, per molti motivi non più in grado di stabilire con loro alcuna relazione.

In sostanza, allo scopo di poter tornare utile alla definizione di uno spazio urbano, sebbene immaginario e temporaneo, la vecchia superficie ha bisogno di essere sovrascritta.

La natura della sovrascrittura è, nell'esempio citato, non autoriale ed effimera<sup>37</sup>. Ma per quanto provvisori, questi apparati riescono a determinare una partecipazione emotiva ed a legare persone/azioni/

luoghi in maniera efficace, stratificandosi nella memoria dei partecipanti ben oltre l'evento.

La sovrascrittura, come pratica antica, si deve alla diffusione in Europa Occidentale intorno al VI secolo d.C. dei palinsesti (fig.4.2.2).

«Un palinsesto è una pagina, rotolo di pergamena o libro, che è stata scritta, cancellata e scritta nuovamente. Il termine deriva dal greco *pálin+psestòs*, lett. "raschiato di nuovo". Con il passare del tempo i labili resti dello scritto precedente, che erano stati rimossi dalla pergamena usando latte e crusca d'avena, riaffioravano abbastanza da permettere agli studiosi di decifrare il testo (che chiamavano *scriptio inferior*, la "sottoscrittura")»<sup>38</sup>.

La scrittura su un palinsesto implica la compresenza sulla stessa superficie di cose aventi una diversa età cronologica; essa rimanda pertanto al concetto di età sistematica espresso dallo storico dell'arte statunitense di estrazione formalista George Kubler, il quale nel suo testo *La forma del tempo*<sup>39</sup> propone nuovi metodi di classificazione, di descrizione, di periodizzazione e di interpretazione dei manufatti umani. Particolarmente interessante è il concetto di età sistematica e quello conseguente di simultaneità di ciò che non ha la stessa età cronologica. L'idea che la continuità storica non risieda nel tempo cronologico ma piuttosto nel riconoscimento di una sequenza formale ancora aperta, consente un diverso approccio ai materiali della storia: essi, secondo l'approccio di Kubler, possono essere dunque liberamente e consapevolmente riutilizzati.

È nota la resistenza del sistema culturale italiano ad accettare interventi sul proprio patrimonio storico architettonico che operino con tanta libertà nei confronti della storia, e non è intenzione di questo studio schierarsi dalla parte dei conservatori o degli innovatori.

Sebbene esistano molte pratiche progettuali del contemporaneo identificate da parole chiave come innesto, aggiunta, rammendo che hanno in comune con la pratica della sovrascrittura la condizione di essere oltre l'inizio, all'interno di questo studio saranno esaminati quei progetti che hanno maggiormente a cuore l'aspetto percettivo dello spazio urbano; per questo motivo la ricerca finirà per esaminare le opere di artisti e non di architetti. Si tratta spesso di opere senza una funzione precisa che si

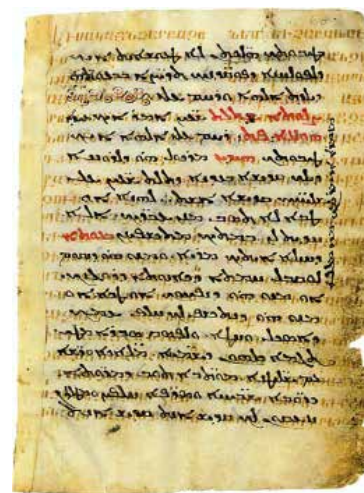


Fig. 4.2.2  
*Codex armenicus Rescriptus*, Monastero di Santa Caterina, Monte Sinai, scritto tra il VI sec e la prima metà del X sec. D.C..

interrogano sul senso dei luoghi, interpretando la triade persone/azioni/luoghi come un processo da cui è bandita la contemplazione nostalgica del passato. La natura processuale di questo rapporto implica l'influenza reciproca tra i tre termini e l'impossibilità di considerare la questione del senso dei luoghi come qualcosa di stabilito una volta per tutte. Non un bene da "recuperare" quindi, quanto piuttosto un'azione da innescare nella consapevolezza che il tempo produrrà sensi nuovi, a volte imprevisi. Innescare un'azione significa considerare le persone parte attiva del processo, e tornare a riflettere su quali siano oggi le modalità di percepire ed agire un luogo.

Dagli inizi del Novecento, una forma d'arte si interroga sul ruolo dello spettatore e ne cerca il coinvolgimento in varie maniere, rendendolo parte attiva sia nella fruizione che nella realizzazione dell'opera. Quest'arte è stata definita contestuale. Sono in molti oggi a ragionare su questo concetto, senza dubbio non nuovo. A partire da Duchamp si possono individuare opere in cui si è compiuta la transizione dall'opera-oggetto, con le sue regole interne, verso un'opera in completa dipendenza dal contesto. Lo storico dell'arte Paul Ardenne<sup>40</sup> definisce l'arte contestuale come un'arte in cui alla costruzione della forma si sostituisce lo sviluppo di un'azione che investe lo spazio urbano o il paesaggio, e che coinvolge la comunità in vario modo. Talvolta il ruolo di ciò che è al di fuori dell'opera, dunque dell'osservatore e del contesto ambientale, diviene a tal punto fondamentale che senza l'interazione con il fruitore, con il pubblico, con l'ambiente, essa sarebbe priva di significato.

Si realizza l'annullamento di quella distanza spazio-temporale tra opera e fruitore che caratterizza l'arte tradizionale. In queste forme d'arte non è possibile individuare un luogo dove l'opera viene pensata ed eseguita ed un altro luogo dove viene fruita in quanto:

«[...] l'arte contestuale vive nel momento presente, nel regime dell'azione e della presentazione al pubblico di fatti, non di forme. Obiettivo dell'arte contestuale non è dunque osservare e ragionare sulla realtà dalla distanza, ma esperirla in forme non convenzionali.

L'esperienza gioca un ruolo fondamentale nell'arte contestuale:

la parola esperienza deriva dal verbo latino “experiri” che significa sperimentare, fare la prova di qualcosa, nello specifico si riferisce ad una prova fatta di maniera volontaria in una prospettiva esplorativa, la cui finalità è un ampliamento delle conoscenze. Ogni esperienza, nella sua dimensione sperimentale, ha qualcosa di provocatorio, volto a mettere in discussione l'ordine dato»<sup>41</sup>.

I progetti presi in esame in questo capitolo possono essere considerati degli esempi di arte contestuale.

Gli autori, con modalità diverse, mirano a costruire un rapporto più consapevole tra luoghi e persone, attraverso la sovrapposizione di *layers* effimeri ad un contesto estremamente stratificato e complesso. L'opera in sé è destinata ad essere letta ed a svanire in un tempo relativamente breve, quasi a sottolineare come il suo valore vada cercato, oltre che nell'opera stessa, anche nella capacità di innescare un processo con effetti destinati a durare oltre il tempo limitato dell'installazione.

Tutte le opere esaminate mettono in gioco questioni riguardanti aspetti percettivi, ma tra loro vi sono certamente altri punti di contatto che sono: la natura pubblica degli spazi in cui gli artisti intervengono, il carattere del contesto, ricco di tracce materiali ed immateriali, il desiderio di coinvolgere l'osservatore nell'opera, la voglia di lasciare al fruitore delle possibilità di aggiungere significati non previsti dall'autore e la natura effimera del materiale con cui si sovrascrive l'esistente.

Dall'analisi puntuale delle opere emergono però anche notevoli differenze dovute alla diversità nella storia e nel percorso formativo degli artisti. Le metodologie utilizzate e la varietà degli esiti sono stati analizzati per comprendere fino a che punto queste installazioni sono per il fruitore uno stimolo a rileggere effettivamente il luogo unendo la sua sensibilità a quella degli artefici. Alcune delle opere analizzate sono state realizzate grazie ad una committenza, pubblica o privata, che ha deciso di stanziare delle risorse per delle opere effimere capaci di lavorare sul piano della percezione degli spazi della città. Altre sono di gruppi indipendenti che intendono sperimentare, a volte finanziandosi da soli, la forza dell'arte nell'innescare un cambio ed un miglioramento nelle comunità.

#### 4.2.1 Un punto di vista centomila punti di vista: le anamorfosi urbane di Felice Varini

Tutta l'attività di Felice Varini, artista svizzero nato a Locarno nel 1952, si orienta fin dagli esordi sull'indagine dei rapporti fra realtà e percezione. Dalla fine degli anni Settanta l'artista ha cominciato a realizzare opere pittoriche, a lui non piace il termine *installazioni*<sup>42</sup>, in cui figure geometriche semplici si sovrappongono al mondo reale, creando per un attimo, guardate da un solo e preciso punto di vista, un interessante cortocircuito tra la bidimensionalità del suo disegno e la tridimensionalità dello spazio reale (fig. 4.2.1.1).

Nella costanza dei temi trattati il suo lavoro abbraccia realizzazioni di misura e natura tanto differente che possiamo ritrovare le sue opere su un tavolo, o guardarle estendersi a coprire il territorio di un'intera città. Quelle che rientrano negli interessi di questo studio csono quelle in cui l'artista svizzero ha varcato i limiti del museo e delle mostre specializzate, prediligendo l'incontro casuale e fortuito con l'osservatore attraverso opere pubbliche nello spazio urbano o nel paesaggio. Questa scelta lo ha portato a confrontarsi con il pubblico dei cittadini comuni, il cui sguardo non è quello avvertito dei visitatori delle gallerie d'arte ma quello reso piuttosto distratto dalla velocità e dall'onnipresenza delle immagini nella vita quotidiana.



Fig. 4.2.1.1  
Felice Varini, *Quai des célestins, n.° 2 Bis*,  
appartamento privato, Parigi, 1979.

Per catturare lo sguardo di quest'osservatore occasionale e metterlo in una speciale relazione con lo spazio circostante Varini si serve, con modalità che chiariremo, di un artificio prospettico di sicuro effetto: la proiezione anamorfica.

Un'anamorfosi è la ricostruzione di una forma determinata da un autore il quale, proiettando un'immagine da un punto proprio verso una o più superfici poste nello spazio, ottiene un'altra immagine, spesso incomprensibile a prima vista, che può essere ricostruita dall'osservatore facendo coincidere il punto di osservazione con quello da cui deriva la proiezione conica. Questo processo proiettivo, pur obbedendo alle stesse regole della prospettiva centrale conica, tanto che nel '600 era detta *perspective curieuse*<sup>43</sup>, ne ribalta completamente la tecnica costringendo



tanto chi proietta/progetta le immagini quanto chi ne usufruisce, ad una completa ridefinizione dei rapporti tra sé stesso, la realtà osservata e la sua rappresentazione. Questa particolare modalità di utilizzare la tecnica proiettiva ricomponi l'immagine in maniera comprensibile e secondo le intenzioni dell'autore solo sulla retina dell'osservatore, e solo quando questi raggiunge un punto preciso coincidente con quello da cui è avvenuta la proiezione.

Uno degli esempi più famosi della storia della pittura è il dipinto *Gli Ambasciatori* (1533) di Hans Holbein il Giovane, nel quale ad una rappresentazione tradizionale di una scena di incontro tra due ambasciatori viene aggiunta, in basso al centro del dipinto, un'immagine apparentemente incomprensibile che si rivela essere un teschio solo dal punto di vista di un osservatore che guardi la tela da destra (figg. 4.2.1.2, 4.2.1.3). In questo tipo di anamorfosi, definita *diretta*, l'immagine si forma solo sulla retina di chi guarda, mentre talvolta è possibile che la stessa si ricomponga su una superficie, per mezzo di una riflessione attraverso la superficie convessa di uno specchio (anamorfoscopio) ed in questo caso l'anamorfosi è detta *catottrica* (fig. 4.2.1.4).

Questa illeggibilità apparente dell'immagine che, sia nella costruzione che nella fruizione, ha bisogno di un codice interpretativo per essere decodificata in pieno, ha fatto sì che, per tutto il '600 la tecnica fosse usata soprattutto per l'aura di magia che era in grado di ricreare intorno ai soggetti rappresentati, oppure per gli effetti spettacolari legati alla sorpresa inevitabilmente indotta nell'osservatore nell'attimo in cui, solo ed esclusivamente per lui, si ricomponi l'immagine costruita dall'autore.

Per la complessità realizzativa e per il modificarsi dello spirito dei tempi, poco incline agli effetti spettacolari, la tecnica fu pressoché abbandonata nei tre secoli successivi, salvo ritornare ad essere usata in tempi recenti<sup>44</sup> grazie alla semplificazione dei processi costruttivi dell'immagine dovuta alle tecniche digitali di modellazione tridimensionale ed all'esistenza di potenti apparecchi di proiezione.

Oggi è possibile realizzare un'immagine anamorfica senza conoscere specificamente le regole geometriche alla base della proiezione



Fig. 4.2.1.2  
Hans Holbein il Giovane, *Gli ambasciatori*, 1533, olio su tavola, 206x209 cm, National Gallery, Londra.



Fig. 4.2.1.3  
Hans Holbein il Giovane, *Gli ambasciatori*, 1533. Dettaglio del teschio visto di scorcio, dal punto di vista scelto per ricostruire l'anamorfosi.



Fig. 4.2.1.4  
Anamorfosi ottica e catottrica.





Fig. 4.2.1.5  
Schermata del sito da cui scaricare il software  
*Anamorph Me* per realizzare anamorfosi a  
partire da qualsiasi immagine.



Fig. 4.2.1.6  
Felice Varini, *Cercle et suite d'éclat*, Varcorin,  
Svizzera, 2009. Making off dell'opera.

(fig. 4.2.1.5), ma ciò non toglie che alcuni degli aspetti delle costruzioni anamorfiche del passato si ritrovino negli usi contemporanei di questa tecnica.

Felice Varini recupera dalla tradizione la possibilità di coinvolgere lo spettatore in una sorta di gioco, dove il reale e l'illusorio si scambiano continuamente di posto e dove l'osservatore è invitato a muoversi in un labirinto enigmatico di segni che riuscirà, forse, a ricomporre solo per un attimo.

Nelle opere che prenderemo in esame, Varini utilizza l'anamorfosi attraverso la proiezione di figure geometriche elementari (linee, cerchi, rettangoli, triangoli) su elementi tridimensionali dello spazio urbano (muri, colonne, solai, edifici, spazi urbani e pezzi di paesaggio). Gli elementi proiettati vengono in seguito materialmente sovrascritti sulla molteplicità di materie che la proiezione incontra, attraverso la sovrapposizione di bande colorate realizzate in situ con pittura acrilica o con fasce adesive prestampate (fig. 4.2.1.6).

Si ottengono in questo modo frammenti staccati di superfici pittoriche di cui non si riesce a cogliere la motivazione o il nesso. Ma questi frammenti discontinui, da un unico e preciso punto di osservazione, appaiono come una figura geometricamente definita, collocata su un piano immaginario posto tra noi e la cosa osservata.

I colori scelti dall'artista per le sue installazioni sono limitati ai tre colori fondamentali, con in più il bianco, il nero e solo sporadicamente l'arancio, che gli consentono di rendere maggiormente evidente la sovrapposizione del disegno geometrico bidimensionale al fondo tridimensionale dello spazio. Tutti gli artifici di cui si serve Varini allo scopo di rendere leggibili i segni delle sue geometrie, progettate ad hoc, sono attinti dal bagaglio delle analisi formaliste della Gestalt. Ma nonostante gli strumenti sia teorici che materiali di tutto il suo lavoro siano quelli del pittore, è molto difficile definire l'opera di Varini semplicemente pittura o forse è possibile farlo solo nel senso in cui la intende Merlau-Ponty quando afferma:

«Da Lascaux ai nostri giorni, in qualsiasi civiltà nasca, di qualsiasi

credenza, di qualsiasi motivazione, di qualsiasi pensiero, di qualsiasi cerimonia si circonda, pura o impura, figurativa o no, la pittura anche quando sembra destinata ad altri scopi, non celebra mai altro enigma che quello della visibilità»<sup>45</sup>.

L'interesse di Varini non sembra tanto quello di sciogliere quest'enigma, ma piuttosto quello di mettere a nudo alcuni meccanismi che costruiscono il nostro sguardo sulle cose.

Il primo grande tema con cui si confronta in tutto il suo lavoro è quello della visione prospettica di cui egli svela, in maniera fenomenologica, la caratteristica illusoria mostrando come la ricostruzione dell'immagine bidimensionale sia possibile solo per uno sguardo fisso e monoculare. Non è questo però l'unico sguardo che possiamo sperimentare nelle sue opere, percorribili ed attraversabili con tutto il corpo. Non appena ci allontaniamo dalla visione monoculare, infatti, l'immagine bidimensionale sparisce lasciando il posto a segni frammentati e aderenti alle superfici che conformano lo spazio dell'installazione (fig. 4.2.1.7). È come se la pittura avesse in questo modo svelato la sua capacità illusoria costringendo lo spazio a cedere, per l'attimo di uno sguardo, una delle sue tre dimensioni e potesse perciò lei stessa diventare tridimensionale. Questo doppio passaggio può avvenire però solo se lo spettatore diviene parte attiva muovendosi ed esplorando la nuova spazialità, che non è altro che quella della sua solita città contaminata dall'intervento pittorico.

«È la percezione scontata dello spazio ad essere messa in gioco dall'iscrizione di segni "pittorici" nella città di tutti i giorni, ma anche attraverso l'immagine che si presenta all'osservatore quando prende di mira il suo oggetto da una prospettiva privilegiata. I rapporti fra figura e sfondo non sono gerarchizzati una volta per tutte e lo sguardo è tutt'altro che immobilizzato»<sup>46</sup>.

Questa rilettura è possibile solo perché tra il sito e l'intervento c'è un legame molto stretto, derivante da un lavoro di esplorazione del luogo compiuto dall'artista prima di ogni allestimento<sup>47</sup>.

È l'esplorazione attiva dello spazio a consentirgli di compiere la scelta del punto di vista da cui ricomporre l'immagine. Egli è molto chiaro



Fig. 4.2.1.7  
Felice Varini, *Entre ciel et terre*, Saint Etienne  
2005. Scorcio.

nel definire questo punto come un punto di incontro tra lo spazio pittorico e quello del contesto, ed anche un punto da cui partire per moltiplicare, attraverso il movimento, i punti di vista sulla forma (fig. 4.2.1.8).

Fig. 4.2.1.8

Felice Varini, *Entre ciel et terre*, Saint Etienne  
2005. Punto di vista principale.



«In generale non parlo di punto ideale, ma di un punto di vista definito a un certo momento, all’inizio dell’opera, a partire dal quale costruisco in una certa maniera il mio lavoro nello spazio. Lo spazio infatti non ha una prospettiva definita, ma piuttosto mille punti di vista, mille rapporti con il visitatore, e dunque punti di vista infiniti. Affrontando la complessità del reale, il punto di vista mi dà modo di definire le regole di questo lavoro nello spazio, giocandoci. Successivamente, nel momento in cui il mio lavoro si concretizza, l’opera pittorica si affranca dal punto di vista iniziale per diventare un oggetto spaziale completamente libero da tutte le storie e dalle informazioni pregresse: essa entra in una dimensione totalmente astratta e imprevedibile. Da un momento all’altro tutto può cambiare, in base a un movimento, al mutare della luce nel corso di una giornata, e così via. Tutto ciò rispecchia la realtà che ci circonda: siamo immersi in una realtà multipla che continua a ridefinirsi, secondo tutti i punti di vista che appaiono fuori da quello iniziale. Quello è un punto di vista fissato meccanicamente, con un apparecchio che fa una proiezione, ma quando l’apparecchio finisce il suo lavoro e si diventa spettatori, esso è praticamente inverificabile. Non si può verificarlo con precisione; si

ha sempre il dubbio... si entra in una dimensione fragilissima. Il punto “perfetto” non esiste più. E questo significa anche rimarcare la profonda relatività di una cosa definita a priori, in assoluto: il nostro è un mondo sempre imprevedibile»<sup>48</sup>.

Anche se le caratteristiche dei luoghi sovrascritti dall'intervento pittorico influenzano le scelte formali dell'artista, tra spazio e rappresentazione si determina una certa indipendenza che fa emergere le caratteristiche specifiche di ogni ambito.

La situazione reale influenza la concezione e la realizzazione dell'opera per aspetti non solo formali. Talvolta sono delle difficoltà di natura pratica a determinare delle scelte di progetto. Questo accade soprattutto per gli interventi che coinvolgono luoghi molto ampi, in cui le proiezioni sovrascrivono spazi di natura, di architettura pubblica o di edilizia privata. Si tratta di operare anche un lavoro di mediazione tra diversi soggetti, i quali dovranno collaborare praticamente per rendere l'opera leggibile. Per il tempo dell'installazione alcuni elementi dello spazio urbano assumono una doppia identità, finendo per sospendere temporaneamente la loro funzione per far parte di un disegno, è il caso di dirlo, più ampio.

Per la realizzazione del progetto tutto ha inizio di notte, attraverso la proiezione luminosa. Sugli spazi scelti e dal punto previsto dal progetto, viene proiettata la forma che, attraverso gru, scale e ponteggi, viene manualmente segnata con grande precisione sulle superfici grazie all'indicazione della luce proveniente dal proiettore. Qualunque cosa la proiezione luminosa incontra sul proprio cammino diventerà colore. Vetri, muri, segnali stradali, tutto viene sovrascritto e temporaneamente prestato ad un altro scopo. Alla fine dell'installazione il colore viene rimosso, e dell'esperienza non resta in situ nessuna traccia tangibile. Le uniche testimonianze sono le riproduzioni video e fotografiche che sostituiscono l'occhio dello spettatore, documentando la fissità del punto di vista privilegiato ma anche la pluralità degli altri possibili sguardi<sup>49</sup>.

È attraverso questa documentazione che è possibile tentare una sintesi del lavoro di Felice Varini, non avendo avuto la possibilità di farne esperienza diretta (fig. 4.2.1.9).

Overlook.  
Dispositivi per riattivare lo sguardo sulla città





Già dall'inizio della sua carriera Varini si confronta col tema dello spazio pubblico urbano e del paesaggio. In una prima fase egli utilizza la riproduzione fotografica interposta alla realtà per creare quello spiazzamento nell'osservatore che sarà un tratto costante del suo lavoro, passando successivamente alla pittura come strumento di sovrascrittura delle superfici reali. In una delle sue prime opere realizzate all'esterno, *Repere*, del 1986, traccia una figura chiusa, un cerchio, sulla torre del castello di Martigny in Svizzera (fig. 4.2.1.10).

Fig. 4.2.1.9  
Felice Varini, *Cercle et suite d'éclat*, Varcorin, Svizzera, 2009. Making of dell'opera.



Fig. 4.2.1.10  
Felice Varini, *Repere*, Martigny, Svizzera, 1986.



Fig. 4.2.1.11  
Felice Varini, *360° rouge n.°2*, Centre de la  
Vieille Charité, Marsiglia, 1998.

Da questo timido inizio, la sua sperimentazione sugli spazi urbani e sul paesaggio cresce enormemente in dimensioni e complessità. Nell'opera *360° rouge n.°2*, realizzata al *Centre de la Vieille Charité* a Marsiglia nel 1998, l'artista sperimenta in uno spazio aperto una delle sue opere a 360°<sup>50</sup> realizzate in passato in spazi interni. Queste, a differenza delle immagini anamorfiche classiche in cui l'osservatore deve restare immobile per ricostruire la forma, prevedono che l'osservatore compia una rotazione intorno al suo asse, allo scopo di seguire la sottile linea rossa che unisce in un unico segno astratto il contesto degli edifici intorno a lui (fig. 4.2.1.11).

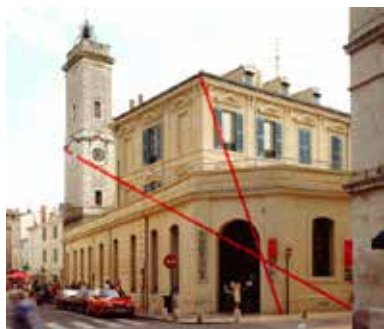
In questo tipo di lavori si comincia a comprendere l'interesse di Varini per un osservatore mobile, divenuto parte attiva nell'interpretazione dell'opera.

Il cambio di dimensione che avviene portando le sue anamorfosi alla scala urbana va in questa direzione, in quanto costringe l'osservatore a spostarsi per cercare il punto di vista ottimale compiendo una esplorazione congiunta dei segni e della città in grado di portarlo inevitabilmente ad indagarne gli spazi.

La prima opera in cui Varini si confronta col tema dello spazio urbano è *2 lignes pour 4 points*, realizzata a Nîmès, in Francia nel 2000. Gli spazi e le architetture di *Place de l'Horloge* diventano lo sfondo per la sovrascrittura geometrica consistente nell'incrocio di due linee rosse (fig. 4.2.1.12). A questa anamorfosi urbana ne seguiranno molte altre. Consultando la cronologia delle opere sul sito dell'artista se ne contano, dal 1986 al 2016, circa 19, l'ultima delle quali realizzata a Losanna in Svizzera. Dall'analisi della documentazione fotografica si comprende come nonostante alcuni tratti comuni è il luogo stesso a generare, a seconda delle sue caratteristiche formali, le figure geometriche della sovrascrittura.

La scelta del punto di vista è nella quasi totalità dei casi coincidente con l'altezza dell'occhio dell'artista, solo nell'opera *Trois ellipses ouvertes en*

Fig. 4.2.1.12  
Felice Varini, *2 lignes pour 4 points*, Nîmès,  
Francia, 2000.





*desordre*, realizzata in occasione dell'esposizione *Art in the public space of Hasselt Gent* in Belgio troviamo il punto di vista posizionato in alto. Di solito l'installazione è percepibile camminando nella città ed appare guardando attraverso un passaggio, un'apertura tra gli edifici o un varco verso cui lo sguardo è naturalmente portato a volgersi. È quindi possibile imbattersi nell'installazione in molti modi: direttamente nell'immagine sintetica, se si verifica la circostanza di trovarsi nella posizione precisa della proiezione, oppure incontrando con lo sguardo, ma anche con i piedi o con le mani, i suoi segni dispersi sovrapposti alle superfici della città. Tra questi segni frammentati si intuisce un nesso che spinge l'osservatore a muoversi nello spazio urbano per cercare la ricomposizione formale dall'unico punto di vista. È questa esplorazione, in grado di sovrapporre lo sguardo dell'artista a quello dei cittadini-visitatori, a rendere ogni intervento diverso da città a città e da persona a persona.

Il rapporto tra l'artista ed i cittadini si intesse anche nel tempo materiale, certamente non breve, di preparazione dell'installazione. La realizzazione di *Sept droites pour cinq triangles*, a Place de l'Odeon a Parigi nel 2003, ha comportato ad esempio un anno e mezzo di incontri preparatori nei quali è stato necessario verificare con tutti i soggetti coinvolti, pubblici e privati, la realizzabilità dell'opera le cui bande colorate possono interferire in maniera rilevante con la vita quotidiana delle persone se, come accade per alcuni edifici prospicienti la piazza, sono incollate sui vetri delle loro finestre (fig. 4.2.1.13). Questa necessità di trovare una mediazione tra le esigenze dell'opera e quelle dei cittadini fa assumere all'installazione anche il ruolo di collante sociale. Anche se questo non sembra essere l'obiettivo primario del lavoro dell'artista svizzero, di fatto accade che le opere creino discussioni ed un coinvolgimento tale da lasciare strascichi anche dopo la chiusura dell'evento. Nel caso di Place de l'Odeon, ad esempio, le riunioni per il progetto hanno determinato un forte legame tra gli abitanti coinvolti, i quali si sono costituiti in un'associazione culturale in coincidenza della conclusione del lavoro di Varini<sup>51</sup>.

Passando dalla città al paesaggio la realizzazione di queste installazioni diviene ancora più complessa. Una ricca documentazione



Fig. 4.2.1.13  
Felice Varini, *Sept droites pour cinq triangles*,  
Place de l'Odeon, Parigi, 2003.

fotografica pubblicata dallo stesso autore testimonia tutte le fasi di esecuzione di uno dei progetti di dimensione territoriale, *Cercle et suite d'eclats*, realizzato nel 2009 sul villaggio di Vercorin in Svizzera. Già nel 2001, per festeggiare l'iscrizione dei castelli e della murata di Bellizona, in Svizzera, nel patrimonio dell'Unesco, Varini realizza l'opera *Signs*, tracciando alla sua maniera tre archi di cerchio rossi sulla veduta del paese posizionando il punto di vista tra i merli del Castello di Montebello (fig. 4.2.1.14).

Fig. 4.2.1.14

Felice Varini, *Signs*, Bellizona, Svizzera, 2001.



«È il punto di vista dal quale l'autore ha proiettato il suo disegno, il tracciato che l'osservatore ha già avuto modo di conoscere attraverso le superfici di colore rosso, accidentali e fra loro prive di coerenza, che per alcuni mesi, per festeggiare l'iscrizione dei castelli e della murata nel patrimonio dell'Unesco, marcano in maniera significativa ma arbitraria la

città e i suoi edifici. Solo un attimo prima, l'immagine dei tre archi di cerchio appariva ancora scaglionata su diversi piani, pronta a disperdersi nello spazio mutevole dei nostri spostamenti quotidiani; solo da questa "finestra" immobilizzante la somiglianza di colore dei frammenti, la continuità di direzione delle linee e la "buona forma" del cerchio partecipano alla messa a fuoco e muovono verso una soluzione necessaria, di schiacciante evidenza»<sup>52</sup>.

Nel passaggio di scala Varini fa la stessa scelta dei pittori di paesaggio, si allontana ed alza il punto di vista. Ma per il fruitore che non guarda da questa finestra privilegiata il lavoro interpretativo diventa più complesso. Per trovare la soluzione all'enigma della ricomposizione dei segni egli è costretto a mettere tra sé e la cosa osservata una certa distanza, che gli impone nel contempo una dilatazione temporale nella lettura dell'opera. Inoltre, la natura e la varietà delle superfici incontrate nonché la presenza di molti spazi di natura, impongono alla geometria della figura alcuni punti di discontinuità.

La presenza di queste interruzioni, presenti anche nelle installazioni urbane, costituiscono un altro punto di incontro tra lo spazio reale e lo spazio pittorico. Questi punti esistono perché c'è qualcosa nel fondo che impedisce il tracciamento della figura immaginata: può trattarsi di alberi, acqua o semplicemente cielo. La traccia di questa conformazione del fondo resta in queste discontinuità che però non impediscono la lettura dell'immagine finale. Ciò accade solo perché Varini costruisce la figura sapendo che sarà percepita come un'immagine pittorica, potendo quindi contare su tutte le garanzie degli schemi percettivi teorizzati della Gestalt, applicati da Varini, come rileva con precisione Angelo Triggianese<sup>53</sup>, in ognuna delle sue installazioni. Questo ci consente di leggere cerchi, ellissi e segmenti anche in presenza di segni mancanti. Questa tensione tra bidimensionale e tridimensionale, tra spazio pittorico e luogo, è il vero senso del suo lavoro: esso, pur scomparendo del tutto come segno materiale al termine dell'installazione, lascia nello sguardo dell'osservatore una nuova traccia per la percezione e l'interpretazione della città.

#### 4.2.2 Cinco cabezas, diez manos, un solo corazón: i Boa Mistura

Boa Mistura è un collettivo multidisciplinare attivo dal 2009, che si pone l'obiettivo di innescare azioni di trasformazione delle città senza ricorrere agli strumenti dell'architettura o dell'urbanistica ma piuttosto utilizzando l'arte della pittura murale. Armato soltanto di vernice e pennelli, il gruppo ha provato a riqualificare gli spazi pubblici di molte e complesse città del mondo, attivando contemporaneamente nuove relazioni sociali nelle comunità interessate.

Il nome che si sono dati questi giovani artisti madrileni dice già molto di loro. Boa Mistura viene dal portoghese Buena Mezcla (in italiano buona miscela) ed allude in primo luogo alla formazione eterogenea del gruppo di lavoro. *Cinco cabezas, diez manos, un solo corazón*, è lo slogan che hanno scelto per sintetizzare il nocciolo duro del loro studio formato da un architetto, un ingegnere, due artisti e un illustratore. Questo gruppo dal 2009 condivide lo studio con sede a Madrid, e dall'età di quindici anni la passione per la pittura murale.

In effetti la seconda cosa che viene in mente pensando al nome collettivo è che la miscela a cui fanno riferimento possa essere quella della pittura, che diventa “buona” quando è prestata ad una giusta causa. Ecco cosa scrivono nel loro sito:

«Il nostro strumento di lavoro è la pittura. Ci interessa per la sua potenza evocativa, la sua capacità ispiratrice e l'immediatezza dei risultati. È accessibile, non ha bisogno di una formazione specifica ed è universale, sollecitando l'intervento spontaneo di tutti gli abitanti, che si appropriano dell'opera»<sup>54</sup>.

Fin dall'avvio il loro lavoro si caratterizza per il forte impegno sociale, che si traduce in interventi di arte urbana in aree del mondo in forte difficoltà in cui essi intraprendono, il più delle volte autofinanziandosi, azioni di miglioramento estetico con l'intenzione di modificare la percezione del luogo rivitalizzandolo e rendendolo attraente. Alcune parole come abbellire, rendere attraente, che essi stessi utilizzano per descrivere il loro lavoro, potrebbero essere fuorvianti in quanto fanno pensare ad operazioni di puro decoro. Esse sono invece fondamentali per

chiarire lo spirito dei loro interventi, mirati sempre ad estrarre dalla realtà, anche la più degradata, la parte positiva, l'unica in grado di innescare il cambiamento. In questo senso la loro opera si distanzia anche da una parte della *street-art*, che tende invece a colpire l'osservatore con messaggi di denuncia dal forte carattere negativo.

Nelle tredici tappe del progetto *Crossroads* i Boa Mistura hanno lavorato in realtà degradate in Sudafrica, Brasile, Panama, Cuba, Algeria (fig. 4.2.2.1), cercando sempre di mostrare attraverso l'arte una possibilità di cambiamento.



Fig. 4.2.2.1  
Boa Mistura, mappa delle tappe del progetto  
*Crossroad*.

In un'intervista rilasciata a Marco Ferrari per la rivista online *Artwork* chiariscono bene molti aspetti del loro lavoro in queste realtà così complesse. Essi affermano:

«Intendiamo l'arte come uno strumento di cambiamento, come qualcosa che possa andare oltre la semplice contemplazione. L'arte partecipata è un buon dinamizzatore sociale perché coinvolge gli abitanti nel cambiamento della loro realtà. In questo modo si appropriano del luogo in cui vivono, nasce un sentimento di identità. Inoltre implica un punto di svolta, perché nasce la domanda che se già qualcosa di così 'banale' come la pittura può cambiare o migliorare qualche aspetto della tua vita, come non poter cambiarne altri? Implica un cambio di mentalità»<sup>55</sup>.

Gran parte del senso di quest'azione è riposto nel contatto tra gli autori e le comunità dei residenti, i quali diventano parte attiva del



progetto (fig. 4.2.2.2) risultando, come ci spiegano essi stessi, quasi una sorta di co-autori:

Fig. 4.2.2.2

Boa Mistura, *Crossroad*, la condivisione del lavoro.

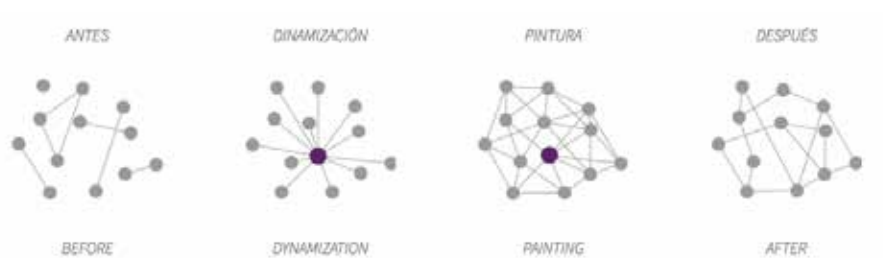


«Anche se a volte capita di arrivare sul posto con un'idea più o meno chiara, è il contesto e il contatto con la comunità a darci l'approvazione finale. Cerchiamo sempre di portare a termine progetti che si integrano con l'intorno, in grado di abbellirlo e di convivere in armonia. Non ci presentiamo lì con l'arroganza di fare quello che vogliamo, senza tenere in conto tutto ciò che circonda la nostra azione. Al contrario: ogni tratto ha un significato e cerca un dialogo con lo spettatore. Un faccia a faccia che racconta una storia»<sup>56</sup>.

Dalle loro parole si comprende come per loro gran parte del senso del lavoro dell'artista consista in un'arte delle relazioni (fig. 4.2.2.3), nella capacità di generare, attorno all'opera, un grande senso di comunità:

Fig. 4.2.2.3

Boa Mistura, diagramma delle relazioni tra gli abitanti prima e dopo l'intervento pittorico.



«L'arte può essere un filo connettore di realtà diverse e di avvicinamento di persone. Durante le nostre tappe del progetto *Crossroads* sono molte le famiglie che ci hanno accolto e le persone delle comunità



con cui abbiamo lavorato fianco a fianco. Tra di loro nascono nuovi legami e si rendono conto di come vicini che magari non si parlavano da anni possano lavorare insieme per il miglioramento del loro spazio pubblico. E alla fine, inevitabilmente, festeggiano tutti in un grande momento di condivisione a cui ciascuno contribuisce a modo suo. Un esempio di come l'arte possa mettere in comunicazione le persone, avvicinare realtà distinte e servire come un vero e proprio strumento operativo»<sup>57</sup>.

La terza miscela cui potrebbe alludere il loro nome è quindi proprio quella generata tra tutte le persone che sono coinvolte nella realizzazione dell'opera e che ne determinano una parte consistente.

Con il tempo queste dinamiche sono diventate un metodo sintetizzato in quattro fasi (fig. 4.2.2.4): la messa a punto del progetto, la focalizzazione degli obiettivi, il processo realizzativo, la documentazione. In ognuna di queste fasi è prevista la partecipazione di tutti i soggetti coinvolti, i quali possono intervenire modificandone anche sostanzialmente le premesse.

La fase in cui si crea un maggiore legame con la comunità è quella del processo realizzativo. È significativo che delle tre settimane normalmente dedicate dal gruppo alla realizzazione dell'opera, la prima sia dedicata esclusivamente a stabilire i contatti con i residenti ed a calare l'opera immaginata nel contesto attraverso processi di condivisione.

L'articolazione del lavoro di questa prima settimana prevede: convivenza e accettazione da parte della comunità; percezione dello stile di vita e delle singolarità locali; analisi del luogo attraverso disegni, fotografie e musica e tutto ciò che può aiutare alla comprensione; incontri con referenti della comunità da cui emergono dei *leaders* sociali inconsapevoli, che diventano fondamentali per comunicare il progetto e coinvolgere altre persone; ricerca del supporto di reti locali di associazioni di quartiere, associazioni culturali che già lavorano con la comunità, in grado di agire come facilitatori del processo; individuazione precisa delle aree di intervento; sviluppo della proposta grafica; pianificazione e organizzazione dell'intervento<sup>58</sup>.

È durante questa settimana che si determinano le condizioni affinché quelle successive, nelle quali l'opera materialmente si realizza,

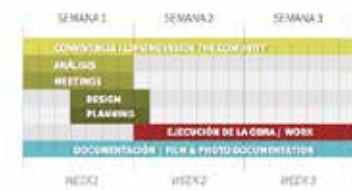


Fig. 4.2.2.4  
Diagramma dell'organizzazione del lavoro diviso per settimane.

trascorrano in un clima comunitario in cui le premesse e gli obiettivi iniziali possono essere solo rafforzati.

La dimostrazione dell'efficacia del metodo è verificabile nella documentazione fotografica: le immagini, oltre alla bellezza delle opere realizzate, ci mostrano la gioia dei partecipanti che regalano all'obiettivo sinceri sorrisi di soddisfazione.

L'ampia documentazione delle opere, pubblicata nel loro sito, fa emergere una pluralità di risultati diversi pur nell'uniformità di metodo ed obiettivi.

Le opere più interessanti nell'ottica di questa ricerca sono quelle in cui la componente visuale e percettiva è più forte, ed in cui l'osservatore diventa parte attiva anche nella fase di fruizione.

In una di queste opere, all'interno del progetto in tredici tappe *Crossroads*, i Boa Mistura realizzano, nel 2012, un progetto di anamorfosi urbana, *Luz nas Vias*, letteralmente "Luce nei vicoli", nella favela di Villa Brasilândia situata nella parte nord di San Paolo del Brasile.

La favela è un luogo residuale, limitrofo alla città in cui il controllo dello spazio e delle relazioni tra gli abitanti è soggetto al potere delle organizzazioni criminali. Si tratta di un luogo abbandonato dalle autorità e non attraversato da altre persone che non siano i residenti. Percettivamente si pone come un insieme di spazi autocostruiti ed eterogenei rispetto ai quali, per contrasto, una città come San Paolo sembra persino un contesto ordinato.

Come tutti i luoghi in cui non vige un sistema di regole codificato, anche la favela ha in sé la capacità di generare spinte creative che possono emergere da un'operazione di scavo, tesa a riportare in superficie i valori positivi della comunità, potenziali motori per il cambiamento.

È in questa operazione di scavo e di riproposizione in forma visuale delle positività presenti nel contesto che risiede il valore del lavoro dei Boa Mistura.

Non un'operazione di occultamento delle negatività, ma piuttosto un lavoro sul contrasto, come ha notato Tiziana Ravelli in un articolo sul loro lavoro:

«Boa Mistura vuole che siano le idee positive a parlare alla gente: è necessario, secondo loro, recuperare idee relazionate alla speranza, al lavoro comune e alla solidarietà, affinché cambiare la società sia percepito come un'azione possibile. Il metodo che ha scelto il collettivo madrileno è suggerire questa possibilità di cambiamento attraverso la riproposizione di parole del lessico quotidiano che richiamino le difficoltà della realtà, ma attraverso un meccanismo oppositivo: per richiamare all'abbandono e il degrado della favela vengono usate parole di amicizia e gioia. Parole relazionate a valori positivi suggeriscono la necessità di lasciarsi alle spalle la realtà negativa, e dirigersi verso una società solidale e unita. Ciò permette da un lato di realizzare il cambiamento positivo dando una spinta all'azione collettiva, e dall'altro di evocare la negatività a cui bisogna far fronte in virtù della sua omissione. Mostrare la violenza, l'abbandono e la povertà attraverso la loro assenza equivale a suggerire l'idea che quelle situazioni possano essere risolte positivamente»<sup>59</sup>.

Grazie alla collaborazione con la comunità il collettivo ha scelto cinque parole emblematiche, rappresentative dell'identità della comunità e della loro speranza nel cambiamento: *orgulho*, *firmeza*, *doçura*, *amor* e *beleza*<sup>60</sup>.

Queste parole chiave dal forte potere evocativo, sono state dipinte in anamorfosi sulla pluralità dei piani che chiudono gli stretti vicoli della



Fig. 4.2.2.5  
Boa Mistura, *Luz nas vielas*, Brasília, San  
Paolo del Brasile, 2012.

favela. Tutte le superfici interessate dall'opera sono state completamente rivestite da uno strato di colore dal quale emerge, per contrasto, la parola dipinta in bianco. Come in tutte le immagini anamorfiche, la visione si ricompone da un unico punto di vista, in genere coincidente con un punto di passaggio obbligato in cui si è naturalmente portati a volgere lo sguardo verso l'installazione (fig. 4.2.2.5).

Alla scelta di questi punti, così come alla scelta delle parole, sono dedicati i giorni di immersione totale degli artisti negli spazi di progetto. Per questo il collettivo ha vissuto alcuni giorni in favela, ospitato da una famiglia, parlando con gli abitanti per estrarre quei valori positivi da riproporre nell'opera.

Sono i giorni in cui si stratificano i legami con i luoghi e con le persone che li animano:

«I concetti nascono da quello che vediamo sul posto, da quello che sentiamo e quello che ci raccontano. In un certo senso, dalla volontà di spiegarne l'essenza. Le parole ti catturano, da dentro e da fuori. Il loro significato dà valore al lavoro che facciamo e, di conseguenza, la scelta non è casuale. Sono cariche di contenuti, di messaggi. Di solito usiamo parole brevi, ma con una storia lunga. Ci attirano e brillano per il loro contenuto e significato. Giocano tra loro, formano dialoghi concettuali e visivi che le rendono ancora più speciali, invitando a pensare chiunque le veda. A osservarle, leggerle, interiorizzarle e, forse, a sentirle proprie e trasmetterle»<sup>61</sup>.

A questa prima esperienza seguono numerose installazioni, nelle quali l'uso delle parole viene riproposto con diverse modalità. In altri interventi, da *Somos Luz* del 2013 realizzato a Panama (fig. 4.2.2.6), a *Pacha* realizzato a Lima nel 2016, le parole chiave si mescolano attraverso sovrapposizioni cromatiche<sup>62</sup> che determinano una vera e propria trasformazione delle superfici ricoperte, in alcuni casi irriconoscibili.

Senza dubbio la dimensione visuale assume nei loro lavori una rilevanza fondamentale, sia quando il collettivo si trova ad operare in contesti degradati sia quando si confronta con realtà urbane dal valore riconosciuto. In queste città ricche di storia gli interventi sono meno invasivi,



Fig. 4.2.2.6  
Boa Mistura, *Somos luz*, Panama City, Panama,  
2013.

più morbidi, non hanno la necessità di cancellare le tracce del supporto, ma piuttosto cercano di recuperarlo riportando in superficie degli aspetti della tradizione o del passato trascurati dalle riletture istituzionali. Nel progetto *Al Karama* realizzato ad Argel nel 2013, i muri della casbah vengono ricoperti di scritte tracciate in negativo, facendo della stratificazione del supporto una ricchezza del progetto (fig. 4.2.2.7).

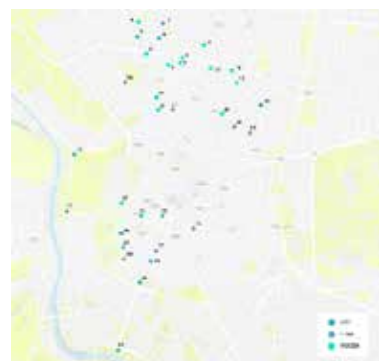


Fig. 4.2.2.7  
Boa Mistura, *Al Karama*, Argel, Algeria 2013.

Uno dei progetti più interessanti in questo senso è *Madrid, te comería a versos*, che letteralmente significa *Madrid, ti mangerei a versi*, realizzato a Madrid nell'autunno del 2014.

«Questo è un atto d'amore di artisti e poeti per la nostra adorata Madrid»<sup>63</sup>, affermano i Boa Mistura per spiegare lo spirito di questo intervento di *urban writing*, in cui il potere evocativo della poesia viene riportato all'interno della città allo scopo di umanizzarla (fig. 4.2.2.8). Sulle superfici asfaltate di alcune strade di Madrid, in corrispondenza dei passaggi pedonali, sono state dipinte ventidue scritte con versi di poesie e canzoni contemporanee. In questi messaggi, scritti in bianco sul grigio dell'asfalto con dei semplici stencils, è possibile imbattersi per caso o andarseli a cercare spostandosi lungo un percorso individuabile sulla mappa della città<sup>64</sup>.





1. EL CANTO DE LA GALLINA	2. EL CANTO DE LA GALLINA	3. EL CANTO DE LA GALLINA
4. EL CANTO DE LA GALLINA	5. EL CANTO DE LA GALLINA	6. EL CANTO DE LA GALLINA
7. EL CANTO DE LA GALLINA	8. EL CANTO DE LA GALLINA	9. EL CANTO DE LA GALLINA
10. EL CANTO DE LA GALLINA	11. EL CANTO DE LA GALLINA	



1. EL CANTO DE LA GALLINA	2. EL CANTO DE LA GALLINA	3. EL CANTO DE LA GALLINA
4. EL CANTO DE LA GALLINA	5. EL CANTO DE LA GALLINA	6. EL CANTO DE LA GALLINA
7. EL CANTO DE LA GALLINA	8. EL CANTO DE LA GALLINA	9. EL CANTO DE LA GALLINA
10. EL CANTO DE LA GALLINA	11. EL CANTO DE LA GALLINA	



Fig. 4.2.2.8  
Boa Mistura, *Te comería a versos*, Madrid e  
Barcelona, Spagna, 2014.



Semplici sovrascritture acquistano il potere di trasformare dei luoghi apparentemente insignificanti della città in occasioni per fermarsi a sorridere o a riflettere. Possono portare il passante, per il tempo di uno sguardo, in una dimensione diversa da quella quotidiana, dove si incontrano poesia e spazio, tempo veloce e tempo lento, il passare ed il fermarsi, il pubblico e il privato.

Tutte le persone coinvolte nel progetto, ripetuto anche a Barcellona, hanno lavorato a titolo gratuito e senza l'appoggio delle istituzioni, che hanno giudicato l'intervento ai limiti della legalità.



Questo desiderio di trasformare in arte urbana l'incontro tra luoghi e parola ha trovato forma in un'opera nata insieme al gruppo *Grupo de Ciudades Patrimonio de la Humanidad de España*.

Si tratta della loro prima opera itinerante *Laberintos líricos*, realizzata per celebrare le 15 città spagnole rientrate nella lista del Patrimonio dell'Unesco.

Questo progetto introduce degli elementi nuovi nel loro lavoro, che per la prima volta si confronta con la costruzione di uno spazio, sebbene temporaneo. Il progetto, che ha già esaurito la sua prima fase toccando cinque delle quindici città interessate, consiste in un bosco di 15 prismi triangolari (uno per città) di circa 2,50 m di altezza: questi, sulla base di una griglia esagonale, si scompongono in posizioni diverse a seconda dello spazio urbano che incontrano. Sulle facce dei prismi vengono dipinte alcune parole tratte da versi di poesie di autori legate alle città Patrimonio dell'Unesco, leggibili percorrendo il labirinto dall'esterno grazie alla tecnica dell'anamorfosi (fig. 4.2.2.9). I prismi vengono trasportati nella località scelta, vengono dipinti dal lunedì al giovedì e ripartono la domenica per una nuova destinazione.

Fig. 4.2.2.9  
Boa Mistura, *Mirate a través de este poema de agua*, *Laberintos líricos*, Logroño, Spagna, 2015.





Fig. 4.2.2.10  
Boa Mistura, *Mirate a través de este poema de agua*, *Laberintos líricos*, Logroño, Spagna, 2015.  
Schema grafico.

La leggibilità della parola condiziona la scelta del sito di installazione, determinando la posizione relativa dei prismi. Per questo motivo lo spazio del labirinto risulta sempre diverso nonostante la costanza degli elementi che lo compongono. L'osservatore è spinto ad inoltrarsi all'interno dello spazio racchiuso dai prismi dove può entrare in contatto, visivo e tattile, con i frammenti deformati delle lettere che compongono il testo. Così i progettisti ci descrivono l'esperienza:

«Ognuna delle parti del verso si mescola con gli altri generando diverse composizioni geometriche colorate. Si tratta di un lavoro progettato per essere sperimentato attraverso un'immersione spaziale e va scoperto, perdendo, in molti casi, la percezione del luogo in cui vi trovate»<sup>65</sup>.

Anche in questo lavoro che si confronta con gli aspetti meno visibili e materiali della città, il testo diventa uno strumento per mettere in contatto mondi e tempi diversi.

Stando all'interno del labirinto si accede ad una dimensione più interiore, dove probabilmente il senso del luogo esterno si perde ma contemporaneamente si guadagna una pluralità di sensazioni e di punti di vista capace di tenere insieme le tante complessità delle città ricche di storia che la loro installazione cerca di raccontare, come essi stessi affermano:

«Crediamo che in questa serie di interventi, uguali ma diversi, siamo riusciti a dare voce al cuore della città, dove passato e presente si fondono in un dialogo enigmatico»<sup>66</sup>.

Il potere evocativo della parola riveste, anche in quest'opera, un ruolo fondamentale ma è bene precisare come gran parte della sua forza risieda nella componente visiva, che subentra ogni qualvolta la parola o la frase diventano testo scritto. Sono gli strumenti della grafica e delle arti visive a guidare gli autori nel comporre il piano della visione, sempre in bilico fra ricomposizione e frammentazione (fig. 4.2.2.10).

Il ruolo dei progettisti e le loro competenze restano fondamentali nel dare validità all'opera e non si esauriscono nel fatto, pur fondamentale, di essere dei catalizzatori di energie positive. La loro capacità di scegliere i colori, di gestire le spaziature, di rendere al meglio le sovrapposizioni cromatiche, e quindi la conoscenza del linguaggio visivo gli consente

di dare forza al testo e di renderlo leggibile, facendolo emergere dalla eterogeneità del fondo (fig. 4.2.2.11). È questa capacità compositiva, unita ad una grande sensibilità e ad una chiara idea sul ruolo che l'arte può assumere nella vita delle persone che ha creato questa *Boa Mistura* che riesce a raccontare con grande semplicità e leggerezza luoghi e situazioni di estrema complessità.

Fig. 4.2.2.11  
Boa Mistura, *Somos luz*, Panama City, Panama,  
2013. Schema grafico.



### 4.3 City lights<sup>67</sup>

*Come l'acqua, il gas e la corrente elettrica, entrano grazie ad uno sforzo quasi nullo, provenendo da lontano, nelle nostre abitazioni per rispondere ai nostri bisogni, così saremo approvvigionati di immagini e di sequenze di suoni che si manifestano ad un piccolo gesto, quasi a un segno, e poi ci lasciano.*

Paul Valéry<sup>68</sup>

In questa parte dello studio saranno analizzati degli allestimenti che utilizzano la tecnologia per aumentare la percezione degli spazi della città.

Architetti ed artisti specializzati in allestimenti digitali invadono sempre più spesso le architetture urbane e i grandi spazi pubblici con opere basate su tecnologie digitali e videoproiezioni.

Urban screens, architectural mapping, facade projection, 3D projection mapping, videoprojection mapping, display surfaces, architectural Vj set, sono alcuni dei termini usati per definire allestimenti digitali e installazioni multimediali in aree urbane (fig. 4.3.1, 4.3.2).

«Nell'arte che utilizza strumenti tecnologici e fa propri gli apporti delle tecnoscienze, grazie all'integrazione di varie tecnologie (elettroniche, videografiche, informatiche, elettroacustiche, telematiche, cibernetiche, robotiche) l'opera si apre. Si fa dinamica, polisensoriale, sensomotoria, attiva complessi meccanismi di rilevazione e di risposta che mediante dei sensori catturano, elaborano e interpretano informazioni provenienti dall'esterno, e reagisce mediante modificazioni fisiche morfostrutturali a vari livelli di complessità»<sup>69</sup>.

Un'analisi ampia e strutturata sui rapporti tra metropoli contemporanea e sperimentazione audiovisiva è contenuta nella tesi di dottorato di Giacomo Ravasi,<sup>70</sup> il quale ci spiega questo legame a partire da quello originario tra cinema e città. Egli chiarisce, mettendosi nella scia degli studi inaugurati da Jonathan Crary<sup>71</sup>, che il rapporto di fratellanza esistente tra i due va ben oltre la rispettiva capacità di narrare ed essere narrata, ed è piuttosto dovuto al fatto che entrambi fanno riferimento ad un cittadino/spettatore assoggettato allo stesso regime percettivo.



Fig. 4.3.1  
Urbanscreen, MQ10, Architectural staging,  
Leopold Museum, Vienna, 2011.



Fig. 4.3.2  
Urbanscreen, 555 KUBIK, Hamburger kun-  
sthalle, Amburgo, 2011.

Per Walter Benjamin il cinema è il compimento dell'evoluzione tecnologica ed epistemologica della modernità di fine Ottocento e inizio Novecento. Ne *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, egli afferma:

«Il cinema risponde a certe profonde modificazioni del complesso appercettivo, modificazioni che nell'ambito dell'esistenza privata, sono subite da ogni passante immerso nel traffico cittadino, e nell'ambito storico da ogni cittadino»<sup>72</sup>.

Le luci artificiali, le vetrine, i *passages*, i nuovi mezzi di trasporto della metropoli di fine Ottocento e inizio Novecento sottopongono il cittadino a nuovi stimoli sensoriali che determinano nuove abitudini percettive. Questa particolare condizione, definita da George Simmel nel 1903 “intensificazione della vita nervosa”<sup>73</sup> degli abitanti della città moderna, perennemente soggetti ad una vertigine sensoriale, come osserva Marco Bertozzi, è in perfetta consonanza con l'esperienza consentita dal nascente cinema:

«La città è il ginnasio in cui si esercita il cambiamento del percepire, il confronto del mondo nelle Expo universali, la teatralizzazione dell'inusitato e del modernissimo esposti a radiose ipervisibilità [...] e il nuovo dispositivo ne consente una rappresentazione al quadrato, in cui il movimento del profilmico (primo livello), la città, si intreccia, amplificandolo, al movimento delle immagini (secondo livello), il cinema»<sup>74</sup>.

È tutto il regime scópico del tempo a modificarsi, dando vita ad una nuova figura di osservatore, per il quale l'esperienza percettiva diventa pluri-sensoriale. Il cittadino si trova con tutto il corpo ad agire un nuovo spazio, quello della città della seconda rivoluzione industriale, che genera immagini che si sommano e si sovrappongono tra loro con modalità che fino a quel momento nessuno aveva ancora sperimentato.

Nel passaggio dall'età moderna a quella post-moderna il legame tra città ed immagini non si è affatto affievolito ma ha certamente cambiato forma. L'aumento vertiginoso nella produzione e diffusione delle immagini dovuto alla comparsa del digitale e di tutti i dispositivi ad essa connessi ha determinato una ulteriore modifica dello spazio urbano e

della sua percezione. Se da un lato la nostra percezione del reale è sempre più spesso filtrata da un dispositivo con il quale incorniciamo pezzi di città facendoli divenire immagine condivisa attraverso i social network, dall'altro è la stessa città con le sue architetture e le sue grandi superfici a divenire schermo temporaneo per videoproiezioni o spettacoli di luci.

Afferma in proposito Giacomo Ravasi: «D'altronde è possibile individuare tutta una linea di pensiero, a partire dai grandi “filosofi della metropoli” della modernità di fine Ottocento e inizio Novecento, come Simmel, Benjamin e Kracauer, fino ad alcuni settori del pensiero critico contemporaneo, che si è lungamente interessata alle relazioni tra la “cultura dell'immagine” e lo spazio urbano, attraverso l'analisi di tutti quei “dispositivi” audiovisivi, estetici e mercantili, spettacolari e tecnologici, che sempre più affollano l'orizzonte metropolitano. I led, i multiscreen al plasma, i monitor a LCD, le videoproiezioni, la cartellonistica semovente, i media building, i fasci luminosi, i raggi laser, gli spotlight della *Light City* del XXI secolo hanno ormai definitivamente amplificato e rinnovato quella “fantasmagoria” dell'illuminazione artificiale, delle Esposizioni Universali, delle vetrine, delle insegne pubblicitarie, dell'affiche, della segnaletica stradale e della toponomastica urbana caratteristica della *Großstadt*, la grande città del XIX e XX secolo»<sup>75</sup>.

Sfruttare i media perché ci aiutino a comprendere questo universo in transizione e ad intervenire nella sua evoluzione non è un lusso ma un urgente requisito della cittadinanza, afferma Fred Ritchin nel suo saggio *Dopo la fotografia*<sup>76</sup>.

Se, anche a causa dei nuovi media, il nostro mondo percettivo è cambiato è forse necessaria una rifondazione parallela delle teorie e delle pratiche estetiche, ed è auspicabile che siano sempre di più le esperienze tese a sfruttare proprio le potenzialità dei media emergenti per renderci degli osservatori partecipi e consapevoli.

Di fatto siamo di fronte ad uno scenario che vede svilupparsi un proprio linguaggio ed una forma d'arte specifica, dando luogo ad una narrazione capace di modificare la nostra esperienza del mondo.

Le sperimentazioni architettoniche ed artistiche che si muovono



nell'ottica di questa rifondazione sono quelle che mescolano le possibilità espressive dei vari mezzi, rompendo i confini fra generi differenti. Il cinema, la fotografia, la pittura, l'architettura, negli esempi più interessanti generano una sorta di "arte intermedia"<sup>77</sup> in grado di aiutarci ad interpretare l'universo complesso della città contemporanea.

In questa terra di mezzo accade che artisti e architetti creino «opere che tra loro si richiamano, rimandando spesso ad uno stesso immaginario (audio)visivo»<sup>78</sup>.

Si potrebbero fare tantissimi esempi di architetture in cui confluiscono le sperimentazioni di tanta arte audiovisiva. Jean Nouvel fin dal 1987, con la facciata dell'Istituto del Mondo Arabo (fig. 4.3.3), prova a sperimentare nuove modalità percettive dello spazio prima dell'avvento del digitale che gli fornisce, nelle realizzazioni successive come l'edificio multifunzionale Andel a Praga nel 2005, la possibilità di aggiungere strati di immagini virtuali da sovrapporre alla realtà<sup>79</sup>.



Fig. 4.3.3  
Jean Nouvel, *Istituto del mondo arabo*, Parigi,  
1987.

In questa lunga sperimentazione l'architetto francese è mosso, come afferma lui stesso, dal desiderio di comprendere cosa accade quando si esce fuori dal sistema percettivo classico:

«Se ho tre piani di vetro in parallelo, che cosa vedo? C'è un gioco di riflessi nei miei edifici che è la conseguenza di certe immagini sovrapposte, astratte, virtuali, che finora abbiamo visto apparire solo sui computer. [...] Gli edifici giocano infatti sulla relazione virtuale-reale. Non si sa mai se si vede una cosa o il suo riflesso, il cielo o il suo riflesso, l'albero o il suo riflesso, se l'albero è davanti o dietro. [...] Vogliamo uno spazio di tipo nuovo, che sia contemporaneamente tutto e niente, che significhi il

meno possibile nell'espressione e il più possibile nelle potenzialità, nelle mutazioni; uno spazio che si presterà a tutto ciò che vorremo con pochi mezzi»<sup>80</sup>.

In altre architetture contemporanee, con l'apporto del digitale si riesce a dare forma o rappresentazione ad un aspetto della realtà altrimenti invisibile. È il caso della Torre dei Venti dell'architetto giapponese Toyo Ito. La torre infatti, avvolta in un cilindro di alluminio perforato e circondata da dodici anelli al neon rivestiti da lastre riflettenti in materiale acrilico, modifica l'immagine del suo prospetto tramite 1280 piccole lampade sensibili all'intensità e alla variazione del vento, della luce, della temperatura e al numero dei decibel prodotti dal traffico urbano (fig. 4.3.4).

Fig. 4.3.4  
Toyo Ito, *La torre dei venti*, Yokohama,  
Giappone, 1986.



Questi due esempi di *media building* ci mostrano un'architettura che accoglie i nuovi materiali/immateriali accanto a quelli tradizionali, ampliando, attraverso il loro uso, la sua funzione comunicativa ed interattiva e delineando un nuovo scenario urbano in cui «l'architettura cerca di andare oltre l'architettura»<sup>81</sup> attraverso la disponibilità a trasformare la propria pelle.

Tuttavia, a causa del notevole dispiego di capitali necessari alla loro realizzazione, è difficile riuscire poi a sottrarre questi interventi ai meccanismi del potere che gestisce gli altri media, ed infatti il più delle volte finiscono per veicolare, solo in forme più spettacolari, gli stessi contenuti commerciali, lasciando il fruitore nel ruolo di spettatore passivo.

Ci sono invece forme artistiche che intervengono sullo spazio urbano con installazioni più leggere, capaci di fare leva sull'interazione coi fruitori. Esse il più delle volte utilizzano l'illuminazione artificiale come

forma spaziale, ambientale e performativa.

Queste opere sono debitrice a quelle sperimentazioni che già negli anni '60 e '70 hanno cercato di sovvertire la dimensione statica e passiva dello spazio coinvolgendo fisicamente lo spettatore nell'opera (fig. 4.3.5).

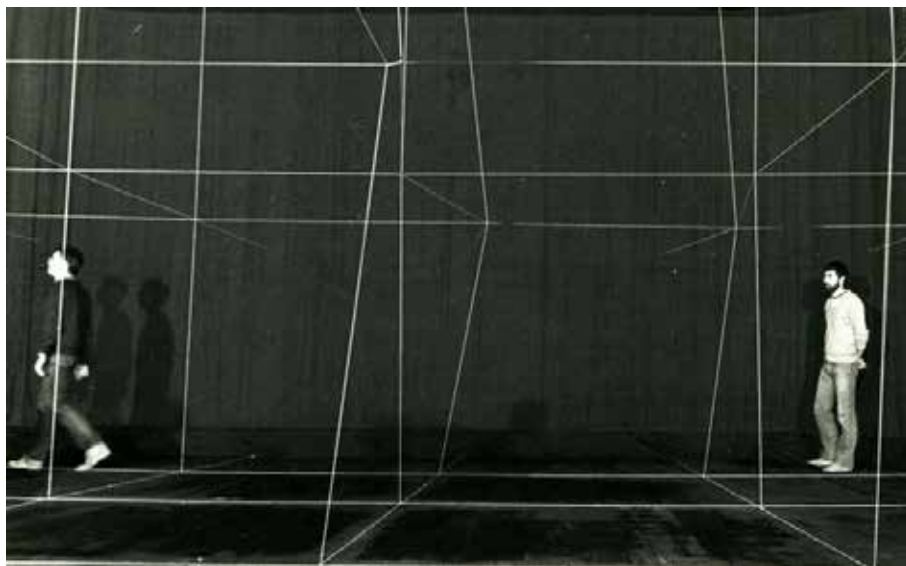


Fig. 4.3.5  
Gianni Colombo, *Spazio elastico ambiente*, 1967.

L'idea di molti dei protagonisti<sup>82</sup> di quella stagione di sperimentazioni è stata quella di creare dei dispositivi percettivi che utilizzando svariati mezzi (motorini elettrici e dischi rotanti, luci iridescenti e stroboscopiche, lenti polarizzate o specchi prismatici), potessero attivare una partecipazione diretta del fruitore secondo variabili cinetiche programmate.

In queste sperimentazioni c'è il tentativo di distogliere lo spettatore/cittadino dalla pratica percettiva abituale, coinvolgendolo nell'installazione e trasportandolo in una dimensione nella quale lo spazio reale viene completamente trasformato.

Questi esperimenti hanno posto le basi per molte pratiche artistiche del contemporaneo in cui la realtà viene *aumentata* per mezzo di diversi dispositivi.

In un volume dedicato alla *light city* l'architetto Lucio Altarelli mostra come si possa modificare l'uso ed il senso della città esistente attraverso un'azione di semplice sovrapposizione.

«Eleggere come tema di indagine gli allestimenti urbani significa

parlare di una modificazione in cui il nuovo (quello costituito da installazioni, proiezioni elettroniche, immagini digitali, videoart) "incarta" la città storica e i suoi luoghi ponendosi non "accanto" ma direttamente "sopra", confondendosi con essa attraverso un'inedita strategia diffusiva»<sup>83</sup>.

Altarelli intende la parola *light* anche come attributo di questi interventi che fanno della leggerezza dovuta alla temporaneità ed alla reversibilità il loro carattere distintivo.

L'autore inoltre tocca un tema di fondo di questa ricerca, quello della percezione della città storica italiana, quando analizza le diverse posizioni succedutesi nel tempo rispetto all'innesto, in contesti molto stratificati, del contemporaneo nell'antico:

«Parabole e ricorsi di un contrastato progetto della modernità che fa dell'Italia un paese sempre in bilico tra opposte tentazioni, tra ritirate nelle "muse inquietanti" del passato e fughe avanguardistiche nel futuro, tra patologia della memoria e nostalgia del futuro, evitando spesso la descrizione e l'operatività del presente»<sup>84</sup>.

Per Altarelli, fuori da queste due teorie della città, esiste l'analisi del reale dove inesorabilmente il nuovo aggredisce l'antico, vanificando i rispettivi ideologismi e dando luogo ad una sorta di "terza città" che ci obbliga a superare le antinomie ideologiche e ad immaginare interventi più inclusivi.

«La terza città [...] opponendo da un lato l'immagine della città esistente come città situazionista, evenemenziale e biologica, alla città fredda del Moderno e, dall'altro, l'immagine della città esistente come città sciatta, disordinata, consumistica, meticcica, ma tuttavia vitale e spontanea, alla contemplazione immobilistica dei beneamati centri storici, ci obbliga a superare le concezioni acquisite e a rimetterci in gioco. A elaborare nuovi strumenti e finalità secondo visioni più zenitali e inclusive»<sup>85</sup>.

Queste nuove visioni della città riescono a tenere insieme antico e moderno, e soprattutto chiamano i cittadini ad essere parte integrante del processo di rilettura e riutilizzo degli spazi.

Oggi i nuovi strumenti e le tecnologie informatiche consentono la realizzazione di "ambienti urbani sensibili"<sup>86</sup>, dove diventa possibile

rendere visibile l'invisibile, trasformare la presenza e l'azione delle persone ed il flusso incessante di informazioni che attraversano lo spazio in qualcosa di strutturato ed esteticamente percepibile. Un'opera a cui è impossibile applicare gli stessi parametri dell'opera d'arte tradizionale sia in termini di fruizione che di valutazione.

«Quest'opera trae dalla propria modificabilità grazie all'interattività la sua ragione di esistenza; vive quando è attivata da stimoli esterni, tende quindi all'evento nel segno della partecipazione, del coinvolgimento»<sup>87</sup>.

Nella *light city* lo spazio reale risulta “aumentato”, nella percezione di chi lo fruisce, dall'uso di dispositivi e dalla sovrapposizione di *layers* che mescolano i piani del reale e del virtuale, con lo scopo di trasformare lo spazio urbano in una scena in cui noi stessi diventiamo attori con tutto il nostro corpo.

Da una semplice inversione di termini possiamo passare dalla *light City* alla *City light* ed incontrare uno dei film più famosi della storia del cinema, in cui Charlie Chaplin (fig. 4.3.6) ci racconta una sorta di “favola dei cinque sensi”<sup>88</sup>. Il film, secondo un'interessante analisi, rappresenta:

«[...] in termini concretamente fisici l'ardua mutazione tecnica del suo stile: insegnare la parola al proprio personaggio, immettere il cinema sonoro “dentro” il suo corpo.

*City Lights* è la cronaca della simmetrica guarigione da due handicap: come la fioraia riacquista la vista, così Charlot comincia ad acquistare la voce. Ma soprattutto, Chaplin ci consegna una favola dei cinque sensi, di come il nostro corpo ci permette di percepire il mondo: il miliardario depresso riconosce il suo amico solo quando è in preda all'alcool (gusto), la ragazza cieca si guadagna da vivere vendendo fiori (odorato) e riconosce finalmente Charlot solo quando gli tocca le mani (tatto). Mentre il cinema sta scoprendo il suono, *City Lights* scopre l'intero corpo umano»<sup>89</sup>.

Gli esempi a seguire dimostrano come oggi, grazie all'interazione di varie tecnologie, si possano costruire opere aperte al contributo della collettività, dinamiche e polisensoriali, che permettono di raccontare questa favola dei cinque sensi fuori dal cinema, direttamente nel corpo vivo della città.



Fig. 4.3.6  
Charlie Chaplin in *City Lights*, 1930.

### 4.3.1 Le macchine di Peter Greenaway per vedere la città

*Dovremmo imparare ad applaudire l'architettura, quella buona,  
a battere le mani e a celebrare un bello spazio architettonico e la sua continuità.*

*Lo si può fare così spesso in Italia.*

*E se imparassimo ad applaudire con tale apprezzamento,  
potremmo forse imparare anche a costruire città migliori?*

Peter Greenaway<sup>90</sup>

La ricerca di Greenaway è andata, da qualche anno a questa parte<sup>91</sup>, sempre più orientandosi su forme espressive che sperimentano una sorta di “cinema architettonico“, una forma ibrida a cavallo tra l'installazione e la performance, nella quale si scompongono e ricompongono diversi linguaggi: pittura, musica, letteratura, teatro, video installazione.

In molte di queste sperimentazioni il regista prova a riconfigurare il rapporto tra cittadini e spazi urbani agendo sul piano della percezione. Queste installazioni cittadine risultano interessanti all'interno di questo studio per molti motivi che questo scritto cercherà di cogliere, evidenziando gli aspetti comuni e trascurandone inevitabilmente molti altri.

Per portare «il cinema fuori dal cinema»<sup>92</sup>, il regista fa una serie di operazioni difficilmente conciliabili con la forma cinematografica tradizionale tentando di: uscire dai limiti dimensionali dello schermo, coinvolgere maggiormente il corpo dello spettatore nell'opera, superare i limiti temporali di durata dei lungometraggi, lasciare aperte delle possibilità allo spettatore di attribuire forma e senso all'opera, uscire dal predominio del testo sull'immagine, invadere con il cinema lo spazio reale.

Già all'interno della sala cinematografica Greenaway ha provato a superare alcuni di questi limiti, ad esempio lavorando ad una ridefinizione dello spazio dello schermo in *The Pillow Book* (1996) dove la superficie di proiezione è animata da tre display: uno schermo panoramico, uno di dimensioni più ridotte in bianco e nero ed un piccolo monitor. Su questa pluralità di schermi le immagini si sovrappongono riconfigurando continuamente il fotogramma su cui vengono sovrainpresse scritte in calligrafie multiple (fig. 4.3.1.1).





Fig. 4.3.1.1  
Peter Greenaway, fotogramma da *The pillow book*, 1996.

Anche sul tema del corpo il cinema di Greenaway ha sempre cercato il coinvolgimento dello spettatore sul piano fisico, costringendolo ad uno sforzo continuo solo in parte imputabile alla fatica di dover rintracciare nella memoria visiva rimandi e citazioni alle altre forme d'arte che affiancano e talvolta guidano la costruzione dell'immagine filmica. Molta parte del coinvolgimento dell'osservatore è invece dovuto alle tecniche di ripresa, le quali catturano il corpo dello spettatore e lo trasportano nello spazio cinematografico.

Un cinema così concepito mostra evidenti analogie con l'architettura in quanto entrambi costruiscono lo spazio, reale o cinematografico, modellandolo su un corpo, che a sua volta può essere visto come un'architettura.

Uno dei lungometraggi che meglio esprime lo stretto rapporto tra il corpo, il cinema e l'architettura è *The Belly of an Architect* (1986), considerata anche la pellicola in cui Greenaway concepisce per la prima volta l'idea della città come sala cinematografica.

Nel film si svolge parallelamente la storia di un architetto americano, Kracklite, ossessionato da quanto è racchiuso nell'addome, e la vicenda dell'allestimento di una mostra romana dedicata ad Etienne-Louis Boullè da tenersi all'interno del complesso del Vittoriano a Roma (fig. 4.3.1.2).



Fig. 4.3.1.2  
Peter Greenaway, fotogramma da *The Belly of an Architect*, 1987.

In tutto il film viene rappresentata la relazione tra corpo ed architettura nelle varie forme in cui si è declinata nel tempo: quelle dell'analogia (l'edificio come corpo), della metafora (l'edificio da corpo a sensazioni fisiche), dell'identità (l'ambiente nel suo insieme è organico), fino alla messa in forma della scomparsa del corpo e della sua riapparizione in forma spezzettata<sup>93</sup>.

Attraverso la macchina da presa di Greenaway questo antropomorfismo architettonico si estende alla città di Roma, nel film esplorata alla stessa maniera di un corpo.

«I colori usati nel film sono unicamente i colori del corpo umano, del sangue e della carne: rosso, bianco, giallo, rosa, marrone, nero e tutte le tonalità intermedie. Il corpo umano diventa verde solo quando si decompone, così il verde è stato escluso tramite filtri sulla fotocamera in modo che tutti gli alberi diventassero marroni o neri, come spesso accade anche I dipinti di Poussin e certamente nei paesaggi di Rembrandt»<sup>94</sup>.

L'esaltazione dei valori tattili sulla superficie dello schermo e le carrellate consentite dai movimenti di macchina trasformano la nostra

visione in una “tattile passeggiata architettonica”<sup>95</sup>, paragonata dallo stesso regista al movimento che noi stessi come abitanti possiamo compiere all’interno del palinsesto architettonico delle città europee. Così si esprime Greenaway descrivendo il movimento di macchina di una scena di *The Belly of an Architect* girata in un ristorante davanti al Pantheon:

«Nel cinema [...] si possono piacevolmente prefabbricare [...] eccitazioni architettoniche. [...] L’architettura è costruita in funzione della cinepresa [...]. Negli immensi spazi di questo vasto ristorante, assistiamo a una storia itinerante dell’architettura. Da sinistra destra, la cinepresa su binari passa dagli esterni blu di Stonehenge al verde medievalismo piranesiano di “Krack de Chevaliers” al volgare barocco Beaux-Arts al bagno modernista con tanto di arredo Bauhaus. Solo il cinema è capace di tanto? Non necessariamente. Infatti, in ogni capitale europea, percorrendo la via principale, un tempo antica e ora moderna, non è difficile osservare lo stesso cambiamento cronologico»<sup>96</sup>.

Questo particolare sguardo che chi abita le città può esercitare porta Greenaway a concepire un live-cinema urbano, una sorta di esposizione nella quale la città diviene un enorme spazio teatrale in cui noi siamo contemporaneamente attori e spettatori.

La prima città italiana su cui Greenaway sperimenta le potenzialità di questo sguardo è proprio Roma i cui spazi, esplorati in *The Belly of an Architect*, avrebbero dovuto «superare la fiction cinematografica bidimensionale per approdare alla fiction architettonica tridimensionale»<sup>97</sup> e accogliere, nel Vittoriano, la reale mostra su Etienne Louis Boullée allestita dall’inventato architetto di Chicago Stourley Kracklite sul progetto realizzato per il film da un vero architetto italiano, Costantino Dardi (1936-1991).

Il Vittoriano diviene l’elemento architettonico che consente al regista di operare questa metamorfosi dello sguardo, responsabile della trasformazione dello spettatore in spett-attore, e contemporaneamente riqualfica un monumento della città, chiamato dai romani “torta nuziale” o “macchina da scrivere”, facendolo diventare una vera e propria «macchina per leggere Roma»<sup>98</sup>.

L'architetto Costantino Dardi, che fu consulente fondamentale per il film, spiega in un'intervista il ruolo dell'edificio nel rapporto Roma-Boullée-Greenaway:

«Nel sommo portico, poi, il punto più alto del Vittoriano, avevamo realizzato una serie di elementi di lettura della città. Io le chiamavo “macchine per leggere Roma” che permettevano, come una Camera Chiara-rubata a Barthes- o come lo Scaraboto- l'aggeggio col quale Canaletto guardava le vedute di Venezia- di tagliare e isolare dei siti scrivendone il nome: questo è il Colosseo, questa è Sant'Agnese, quello è San Pietro... Valorizzare il significato icastico, ritrarre la realtà così come appare, vuol dire ribadire questo concetto ed il regista amò molto quest'operazione, affermando che per conoscere bisogna tagliare, selezionare le vedute così come il film si basa essenzialmente sul montaggio, una tecnica di taglio e frazionamento sia dello spazio che del tempo»<sup>99</sup>.

Oltre a questi allestimenti puntuali progettati da Dardi (fig. 4.3.1.3), l'intero Vittoriano viene usato come una macchina per guardare Roma. Anche in altre occasioni<sup>100</sup> Greenaway ritorna sul valore di questa architettura senza funzione, che ci mette in condizione di osservare la città dall'alto estraendo, come fanno sia Boullée che Greenaway le icone più alte, le figure più rappresentative e simboliche. Afferma Dardi:

«Il film è sostanzialmente una triangolazione dei punti alti di Roma che non stanno nelle cartoline illustrate... ma anche! Questi sono, architettonicamente, i punti più celebri, più intensi, più amati e quindi più comunicabili. Il Vittoriano, con la sua balconata, è dotato di un grande affaccio sulla città e quindi, oltre ad essere un punto elevato di Roma è anche un punto alto in senso metaforico, simbolico.... Quindi è un'architettura di grande impatto nella determinazione della struttura formale della città, dell'immagine che ogni visitatore conserva di essa, che la si voglia giudicare bella o brutta in termini rigorosamente stilistici»<sup>101</sup>.

La mostra di Dardi nella realtà non è stata più allestita ma, a partire da questo primo incontro romano, il regista inglese ha continuato ad indagare le relazioni tra cinema, esposizione e città in una serie di progetti di “espansione cinematografica”<sup>102</sup> che hanno riguardato alcune città



Fig. 4.3.1.3  
Peter Greenaway, fotogrammi da *The Belly of an Architect*, 1987. Installazione di Costantino Dardi.





Fig. 4.3.1.4  
Peter Greenaway, *The stairs. Geneva. The location*, Ginevra, 1994.



Fig. 4.3.1.5  
Peter Greenaway, *The stairs. Geneva. The location*, Ginevra, 1994. La planimetria con la collocazione delle scale.

europee e italiane.

Un secondo film su Roma, mai realizzato, e un'attrazione di Greenaway per le scale sono il punto di partenza di un progetto ambizioso, ancora incompiuto, dal titolo *The Stairs* (le scale) la cui pronuncia in inglese è uguale a *the stares* (gli sguardi): esso nasce dall'esigenza di indagare il linguaggio cinematografico fuori dal cinema, nello spazio della città, coinvolgendo lo spettatore con tutti i sensi e non soltanto con la vista e con l'udito.

Questo progetto è articolato in dieci temi corrispondenti ad altrettante esposizioni, accessibili ad ogni ora del giorno e della notte, allestite in spazi pubblici di dieci grandi città. Per cento giorni consecutivi i visitatori delle esposizioni avrebbero esplorato alcune caratteristiche del cinema e contemporaneamente avrebbero costruito un nuovo e personale sguardo sulla città.

Dei dieci temi previsti dal progetto<sup>103</sup> solo tre sono stati effettivamente allestiti a Ginevra, a Monaco ed a Nagoya.

Le esposizioni di Ginevra e Monaco riguardano rispettivamente i temi dell'inquadratura/ubicazione e della proiezione/luce, e rientrano maggiormente negli interessi di questo studio.

L'esposizione di Ginevra (fig. 4.3.1.4) si compone di quattro parti così descritte dallo stesso Greenaway nel catalogo della mostra:

«1. Cento punti di vista, realizzati sotto forma di scale di legno dipinte di bianco, erette in diversi luoghi del centro di Ginevra.

2. Una grande scala sul Pont de la Machine, rappresentazione di tutte le scale e luogo di proiezione dei numeri da uno a cento.

3. Un'esposizione al Museo d'arte e di storia intitolata "du cadrage au public".

4. Un catalogo in due parti: un'introduzione generale al progetto e una descrizione dei cento siti; ogni sito fotografato di giorno e di notte»<sup>104</sup>.

A Ginevra quindi Greenaway costruisce e dissemina in punti prestabiliti della città (fig. 4.3.1.5) cento piccole strutture architettoniche, cento scale in legno verniciate di bianco ricavate da quattordici tipologie adattabili ai diversi luoghi (fig. 4.3.1.6).

Fig. 4.3.1.6  
Peter Greenaway, *The stairs. Geneva. The location*, Ginevra, 1994. Le quattordici tipologie di scale in legno.



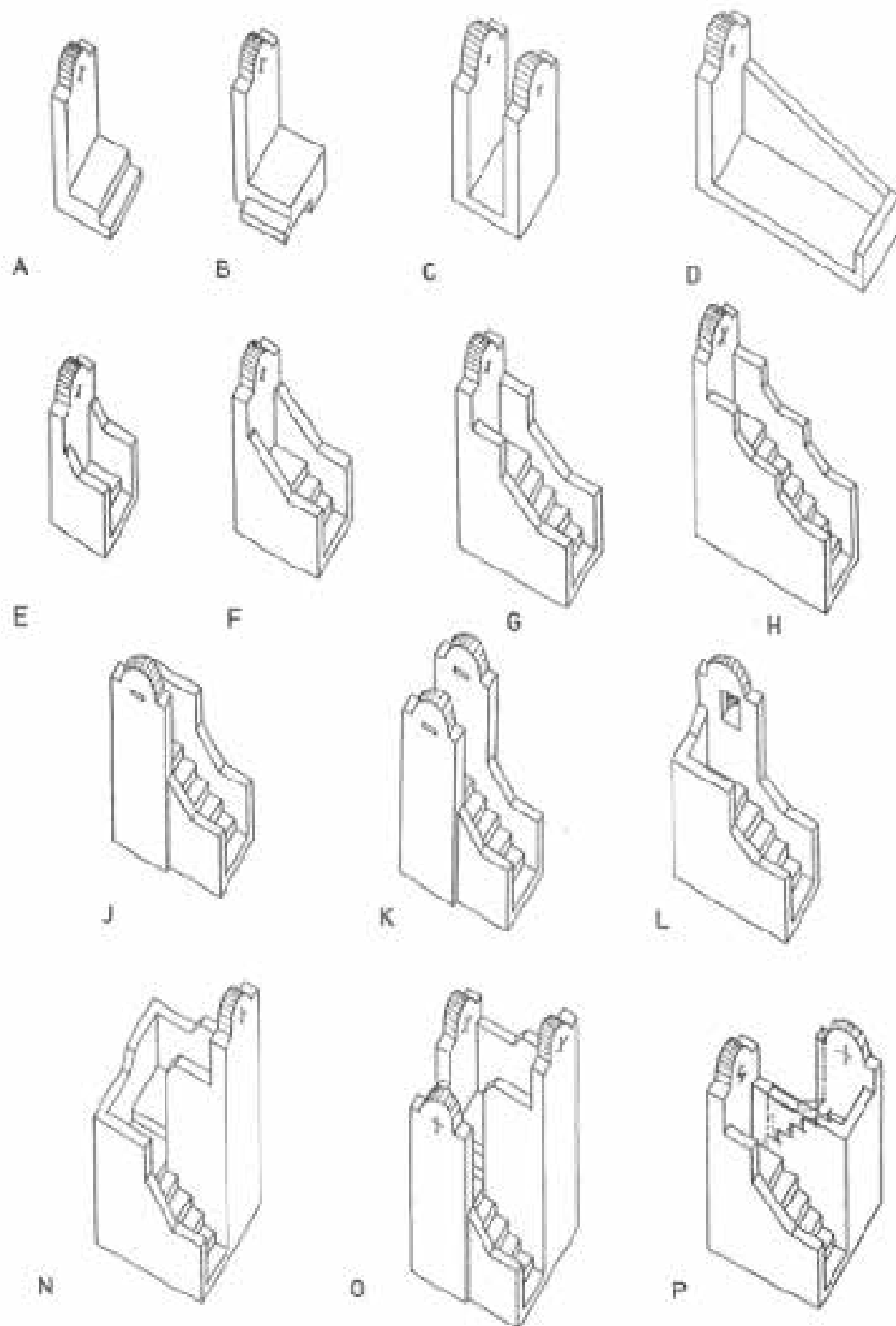




Fig. 4.3.1.7

Peter Greenaway, *The stairs. Geneva. The location*, Ginevra, 1994. Una delle scale in legno.



Fig. 4.3.1.8

Peter Greenaway, *The stairs. Geneva. The location*, Ginevra, 1994. Sito 53. I quattro riformatori nel parco dei bastioni.

Ogni scala ha in cima un piccolo mirino, attraverso il quale è possibile inquadrare un pezzo di città di giorno come di notte (fig. 4.3.1.7). Il mirino propone una vasta gamma di inquadrature, da quelle più classiche del repertorio pittorico e cinematografico come i piani americani, i campi lunghi e i primi piani, a quelle più inconsuete ricavati con tagli diagonali, con formati molto verticali o molto orizzontali. Queste inquadrature utilizzano la tecnica cinematografica per offrire al cittadino/flâneur l'occasione di usufruire, spostandosi, di molteplici punti di osservazione della città.

La varietà di prospettive, secondo quanto afferma lo stesso Greenaway, «non trascura il denigrato punto di vista del turista, poiché il turista è alla ricerca della veduta definita, dell'angolatura precisa ed economica che assicuri un massimo di gratificazione sensoriale»<sup>105</sup> (fig. 4.3.1.8).

La scelta del punto di vista, il taglio dell'inquadratura e il sistema di illuminazione notturno sono gli unici elementi che l'autore tiene per sé, il resto è affidato alla volontà del visitatore: questi, attraverso il dispositivo, ha l'opportunità di disincagliare lo sguardo dall'abitudine del quotidiano e di guardare alla città come se fosse un set, riscoprendone alcune qualità ormai invisibili alla sua percezione distratta.

Quella che propone Greenaway con il suo progetto è, come ha osservato Giuliana Bruno, un'attività di re-visione della città attraverso un dispositivo che prevede un'azione del cittadino, il quale decide di diventare osservatore nel momento in cui compie l'atto di salire i pur pochi gradini che lo portano al mirino.

«Questa scala può essere costituita da quattro gradini, al massimo da dieci ma rende in ogni caso necessario uno sforzo cosciente per contemplare il luogo attraverso l'inquadratura. Le scale sono come dei belvedere speciali, piccole posizioni privilegiate per guardare il luogo in tutti momenti del giorno e della notte.[...] È verosimile affermare che il vero protagonista di "The Stairs. Ginevra" sarà il pubblico, non un pubblico seduto, ma un pubblico che può partecipare attivamente, fissando la sua attenzione sull'inquadratura e quindi sull'avvenimento inquadrato,

nel momento che egli sceglierà e secondo i suoi interessi individuali»<sup>106</sup>.

Nell'installazione progettata sul Vittoriano lo sguardo dall'alto che abbraccia Roma fa emergere le presenze monumentali. In questo caso gli sguardi multipli disseminati nella città hanno il potere di diventare narrazione incrociando spazi pubblici e privati, la Storia con le storie, i monumenti di pietra con le emozioni degli abitanti. Le immagini viste dalle piattaforme raggiunte dai visitatori percorrendo le scale, secondo i loro tempi e i loro gusti, danno vita ad una sequenza che può essere assimilata ad una costruzione filmica. È come se nei cento giorni dell'esposizione si fossero svolti molti film diversi, colti solo dall'occhio dell'osservatore che, spostandosi da una postazione all'altra, può costruire connessioni multiple e sempre variabili tra i punti di vista.

Quello che Greenaway cerca di sperimentare è una sorta di cinema percorribile in cui il pubblico non solo si sposta camminando realmente nella città, come invece fa solo immaginariamente nella sala cinematografica, ma può anche decidere quanto tempo tenere un'inquadratura prima di passare alla successiva. Contemporaneamente Greenaway compie anche un lavoro di scavo e di attenta osservazione sullo spazio della città cercando di esaltare in ogni inquadratura, anche attraverso l'illuminazione artificiale appositamente studiata, il carattere distintivo di ogni luogo.

Si tratta quindi di un lavoro di interpretazione in cui il progetto suggerisce una trama che si completa solo attraverso le sequenze imprevedibili degli sguardi dei visitatori.

Nella installazione *The Stairs 2: the projection*, realizzata a Monaco nel 1995 per il centenario della nascita del cinema, il tema è quello della proiezione, in grado di trasformare la città in una grande e scomposta sala cinematografica. Il progetto consiste nell'individuazione, all'interno della città storica, di superfici da utilizzare come schermi per accogliere cento proiezioni, a rappresentare i cento anni della storia del cinema (fig. 4.3.1.9). Questi punti sono segnati sulla mappa cittadina, e sono posizionati ad una distanza tale da consentire ai visitatori di unirli in un unico percorso serale. Quello a cui lo spettatore assiste non è il dipanarsi di una storia, in quanto le immagini non sono figurative né allusive (fig. 4.3.1.10).



Fig. 4.3.1.9  
Peter Greenaway, *The stairs. Munich projection*, Monaco, 1995. Schizzo di progetto.



Fig. 4.3.1.10  
Peter Greenaway, *The stairs. Munich projection*, Monaco, 1995.

Il contenuto dell'installazione urbana, come ci spiega Greenaway, «si riferisce in modo specifico alla proiezione luminosa, atto essenziale su cui si fonda il cinema»<sup>107</sup> che non è altro che «un raggio di luce proiettata che colpisce una superficie»<sup>108</sup>.

Come nel caso di Ginevra anche a Monaco l'interazione con gli spazi della città è molto forte in quanto gli schermi di luce, proiettati sempre nelle stesse posizioni, determinano una relazione con gli elementi dell'architettura ma anche con il passeggero visitatore che attraverso il percorso, ha «l'opportunità di rimontare l'archivio cinematografico sul proprio schermo soggettivo»<sup>109</sup>.

Ciò che spinge il regista inglese a lavorare su queste installazioni cittadine è, come afferma lui stesso, «il desiderio di vedere costruzioni mutevoli e continuità nel buon funzionamento del complesso architettonico cittadino, con la piena partecipazione delle persone»<sup>110</sup>.

Questa particolare forma di allestimento urbano declinato con gli strumenti del cinema è stato sperimentato da Greenaway anche in due città italiane: a Roma e a Bologna.

A Roma nel 1996 il regista mette in scena *Cosmology at Piazza del Popolo: A History of the Piazza from Nero to Fellini Using Light and Sound* (fig. 4.3.1.11). Così racconta l'evento lo stesso Greenaway:



Fig. 4.3.1.11

Peter Greenaway, *Cosmology at Piazza del Popolo: A History of the Piazza from Nero to Fellini Using Light and Sound*, Roma, 1996.

«L'evento romano [...] alla fine si è svolto durante sei esuberanti notti estive intorno all'obelisco egizio restaurato in Piazza del Popolo, creando un pezzo di teatro in dialogo con la città, partendo dal mito di Nerone che bruciò Roma fino alla celebrazione reale della vita di Fellini alle spalle di Via del Corso. [...] Tutti [gli] edifici sono stati illuminati in maniera spettacolare con luci in movimento [...] ed innumerevoli dettagli di una narrazione luminosa per evidenziare statue, fontane e abbondanti dettagli architettonici, iscrizioni, superfici e incroci e spazi architettonici di grande suggestione.

E in occasione dell'installazione a Roma, le calde notti d'estate invitavano la folla romana, che passava in questa piazza centrale, a essere abbracciata e inghiottita nello spettacolo dello spazio illuminato dalla luce che sottolineava e celebrava quell'eccitante configurazione architettonica urbana con il suo grande senso del *genius loci*»<sup>111</sup>.

La piazza viene animata attraverso gli strumenti del cinema diventando, come del resto è accaduto molte volte nella sua storia, un vero e proprio set che vede la partecipazione attiva dei cittadini-attori.

Dopo il successo dell'evento romano Greenaway viene invitato a celebrare gli spazi urbani di Bologna nel passaggio del millennio. Nell'estate del 2000, nella città eletta quell'anno capitale europea della cultura, si svolge l'installazione *Bologna Towers 2000* diretta da Peter Greenaway. Nelle serate di fine giugno le facciate dei palazzi che incorniciano Piazza Maggiore diventano altrettanti schermi per la proiezione di testi manoscritti in continuo movimento, immagini fisse della città e di spezzoni di film. Il tutto integrato da una colonna sonora composta da musiche, suoni e voci narranti spazializzata in quadrifonia per tutta la piazza.

A Bologna Greenaway, come racconta lui stesso, prova a mettere in relazione testo ed architettura, con l'idea che quest'ultima possa essere «letta oltre che vista, sentita, toccata e vissuta»<sup>112</sup>:

«Quindi architettura, testo e velocità. Questi sono gli aspetti formali da utilizzare senz'altro a Bologna nella manifestazione *Bologna Towers 2000* in Piazza Maggiore. L'architettura è data dalla basilica, dal municipio, dai palazzi e dai portici della piazza, il testo è una storia della

città in relazione alla storia d'Italia e del mondo, e la velocità non è data dallo spettatore su un veicolo in movimento ma dalla scrittura stessa: possiamo vedere il testo nell'atto della sua creazione, mano a mano che si forma, in movimento, che obbedisce a quante più leggi possibile nei limiti della credibilità dell'eccitazione calligrafica. Prendiamo il toro per le corna. Se si vuole inondare il proprio mondo di testi tanto vale farlo bene. E molto in grande. E su edifici storici che sono patrimonio nazionale. [...]

Eresia? Bestemmia? Non credo, perché scriviamo con la luce. Come per la scrittura sul corpo femminile, questa rappresentazione grafica non è permanente, invasiva, il tessuto non viene macchiato, sporcato o danneggiato. [...]. Qui a Bologna il testo è scritto con la luce e va e viene in sincronia con una base mobile di suoni e musica che delizia e non scalfisce il tessuto degli edifici»<sup>113</sup>. (fig. 4.3.1.12)

Fig. 4.3.1.12

Peter Greenaway, *Bologna Towers* 2000, Piazza Maggiore, Bologna, 2000



Nel 2002 Greenaway ha scelto di rielaborare e integrare il materiale utilizzato per *Bologna Towers* suddividendo la storia di Bologna in sei brani (sei storie) che prendono vita nell'installazione multimediale inaugurata il 30 Luglio 2002 sotto il Voltone del Palazzo del Podestà. L'architettura di Bologna come "libro" su cui vergare la storia della città, illustrata e commentata da immagini e suoni, è l'idea alla base di *Sei storie per Bologna*. L'uso congiunto di video, audio e proiezioni fisse consente a Greenaway di intrecciare gli eventi della storia della città con alcuni aneddoti concepiti da lui stesso, ambientati nel passato, i quali hanno per protagonisti bizzarri



costruttori di torri andate perdute.

Come nell'installazione precedente è presente il testo attraverso la mano del calligrafo Brody Neuenschwander, che scrive incessantemente gli stessi testi con inchiostri multicolori e in stili calligrafici diversi secondo le epoche storiche. Tutti i giorni, dopo il tramonto, al passaggio del visitatore i proiettori e gli altoparlanti nascosti nel Voltone e dotati di sensori si attivano, proiettando sulle pareti un video di circa venti minuti, ripetuto fino a mezzanotte circa.

L'evento, protratto per circa un anno, può essere letto, come d'abitudine per le installazioni del regista inglese, a più livelli. La storia della città è messa in scena come una polifonia in cui molti linguaggi si intrecciano e si sovrappongono nello scorrere delle immagini:

«Scrittura e immagini non sono statiche, ma vanno e vengono, entrano ed escono di scena, muovendosi più o meno velocemente in orizzontale e in verticale, dal basso all'alto, da destra a sinistra e viceversa, seguendo le linee dell'architettura entro cui sono proiettate. L'architettura, a sua volta, non è una semplice cornice: spesso viene inglobata nello spazio della rappresentazione e finestre, archi e pilastri si trasformano in elementi di un quadro figurativo. Infine, la colonna sonora, un mélange di voci narranti, suoni d'ambiente e frammenti di musica classica e contemporanea, è costruita secondo lo stesso principio delle immagini e della scrittura (ripetizione e sovrapposizione) e scandisce, commenta e arricchisce i momenti della narrazione»<sup>114</sup>.

*Sei Storie per Bologna* deve essere considerata un'opera interattiva, e non solo perché si attiva al passaggio dei visitatori, accompagnandoli nel loro transito sotto il Voltone ma soprattutto perché la pluralità di linguaggi costringe il visitatore ad uno sforzo interpretativo da sempre sollecitato nei lavori di Greenaway. Egli ritiene che il lavoro di interpretazione per quanto faticoso sia necessario, anche per aprire l'opera a nuovi ed inattesi significati. Anche in questo senso.

«Scorrimento, sintesi, interattività, confusione fra autore e spettatore. Un'azione che non è opera finita ma "opera a flusso" [...]. Perché "Sei Storie" è concepita per essere vista non solo dall'inizio alla

fine, ma anche come frammento, nel tempo del transito sotto il voltone. Opera d'arte totale, dunque, non solo come sintesi delle arti, ma come arte che chiede di essere vissuta, che trasforma la vita e cresce e muta in simbiosi con la vita»<sup>115</sup>.

L'installazione parla di Bologna ma contemporaneamente veicola le idee di Greenaway sul cinema, sul rapporto tra testo ed immagini, sull'architettura.

All'interno di questa ricerca il lavoro del regista inglese ci interessa soprattutto per il contributo fornito alla riconquista di una percezione più attenta dei luoghi. Tutte le sue installazioni cittadine attivano un processo in cui l'osservatore è spinto ad estrarre da ogni situazione spaziale quel particolare *genius loci* insito nella configurazione architettonica urbana.

Il suo lavoro consiste nel rendere evidente ciò che c'è, nel mostrare una qualità già insita negli spazi della città europea attraverso delle modalità che coinvolgono e persuadono lo "spett-attore" agendo sia sul piano fisico che intellettuale.

L'intenzione alla base del suo lavoro viene chiarita dallo stesso Greenaway in uno scritto, riportato nel catalogo sul padiglione italiano della *World Expo 2010* di Shanghai, che possiamo considerare insieme una dichiarazione di intenti ed un conforto alla scelta di considerare queste opere significative all'interno di questo studio:

«Nonostante le nostre tecnologie all'avanguardia, i proiettori, le immagini ad alta definizione e il controllo ormai superlativo dell'illuminazione, questi progetti sono possibili solo grazie alle strutture architettoniche su cui queste immagini possono posarsi. Quando ce ne andiamo, dopo avere impacchettato le nostre attrezzature e portato via i nostri proiettori, gli spazi urbani rimangono, come prove del beneficio di uno spazio progettato per il piacere fisico, mentale e spirituale dei cittadini. Tutto quello che abbiamo fatto è mettere in rilievo quegli spazi e persuadere il pubblico ad apprezzarli e incoraggiare ancora di più i progettisti, i costruttori e gli architetti a disegnare e pianificare con la stessa cura e tutta la considerazione maturata, per rendere le nostre città esperienze spirituali e sensuali»<sup>116</sup>.

Fig. 4.3.1.13  
Peter Greenaway, Bologna Towers 2000,  
Piazza Maggiore, Bologna, 2000



### 4.3.2 Gli ambienti urbani sensibili di Studio Azzurro

La definizione “ambienti sensibili” si deve al collettivo italiano Studio Azzurro fondato da Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi: dal 1982 questo gruppo dà vita ad un’esperienza che nel corso degli anni esplora le possibilità poetiche ed espressive delle nuove culture tecnologiche; a loro si aggiunge, nel 1995, Stefano Roveda.

«Attraverso la realizzazione di videoambienti, ambienti sensibili e interattivi, percorsi museali, performance teatrali e film, disegnano un percorso artistico trasversale alle tradizionali discipline e formano un gruppo di lavoro aperto a differenti contributi e importanti collaborazioni.

La loro ricerca artistica, all’inizio, si orienta verso la realizzazione di videoambientazioni, in cui viene sperimentata l’integrazione tra immagine elettronica e ambiente fisico, perseguendo l’intento di rendere centrale lo spettatore ed i percorsi percettivi in cui è iscritto.[...] Nel 1995 si delinea un nuovo e fondamentale interesse per le questioni dell’interattività e del multimediale, con la realizzazione di una serie di lavori definiti ambienti sensibili. [...] Nel 2002, a conclusione di due anni di ricerca e di viaggi [...] nasce una nuova necessità di confronto con il territorio, con la sua memoria e la sua identità, che fa convergere le sperimentazioni precedenti verso la progettazione di percorsi museali multimediali. Le forti componenti narrative ed immersive, l’approccio relazionale ed interattivo caratterizza questi musei come ecosistemi di conoscenza, habitat narrativi che si trasformano nel dialogo allargato con il pubblico e le comunità virtuali»<sup>117</sup>.

Nella processualità della loro attività è possibile individuare dei punti notevoli che introducono elementi nuovi nella loro ricerca ed un metodo e degli obiettivi rimasti costanti nel corso degli anni: la volontà di spezzare il legame tra la produzione culturale ed i meccanismi di controllo e di selezione del sapere; la ricerca di un rapporto diretto tra opera e fruitore; lo spostamento dall’opera in sé all’esperienza dell’opera; l’uso della tecnologia come estensione del corpo nell’ottica di una riattivazione dei sensi. Questa centralità dello spettatore si traduce in opere talvolta compiute unicamente grazie alla sua presenza; opere solo accennate, che prendono forma grazie all’interattività resa possibile dalla tecnologia

(sensori, schermi sensibili) e che, grazie ad un uso virtuoso della rete diventano esperienze condivise.

È impegnata in questo senso la loro ricerca per la elaborazione di musei tematici del territorio, da intendersi come spazi interattivi di identità e di memoria:

«Non ragioniamo più nel senso strettamente museale, ma in termini di luoghi di “condensazione” in cui la memoria del passato si confronta con una partecipazione nel presente [...] Partiamo da elementi caratteristici di tipo storico o produttivo [...] Raccogliamo immagini e testimonianze e le immergiamo nei nostri sistemi interattivi. Così lo scenario, oltre che raccontare di un passato, di una storia, racconta qualcosa dei linguaggi stessi con cui è messa in scena»<sup>118</sup>.

Nella sua attività ormai trentennale Studio Azzurro ha progettato in spazi aperti solo poche volte ma ha affrontato spesso il tema della città cercando di mostrarne il valore di spazio di relazione e di condensazione di storie.

Nel 2010 in occasione dell'Esposizione Universale di Shanghai del 2010 realizza, per il Padiglione Italia, *Sensitive City. Portatori di storie*: un ambiente sensibile per riflettere sul futuro della città e trovare risposte alternative al processo di urbanizzazione contemporaneo. Viene delineata una città ideale dal racconto degli abitanti di sei città italiane significative per qualità della vita e bellezza (Lucca, Trieste, Siracusa, Matera, Chioggia, Spoleto). L'installazione consiste in un percorso interattivo in cui il visitatore può interrogare ciascun personaggio con un semplice gesto facendosi trasportare dal suo racconto (fig. 4.3.2.1).

«Quando dopo un lungo viaggio, un viaggiatore arriverà in Sensitive City dovrà fermarsi, toccare con una mano il primo viandante che incontra: sarà lui, come i vecchi "inducanti" a prenderlo per mano e ad accompagnarlo per mostrargli come quel carattere delicato ed inafferrabile che connota la città si deposita nell'immaterialità dei suoi spazi. Gli indicherà la città del vento, dell'acqua, del silenzio...che corrisponde ai suoi ricordi, ai suoi desideri ed ai suoi sogni. Seguendo le diverse traiettorie il viaggiatore scoprirà città arrotondate l'una all'altra. Inseguirà percorsi





molteplici che si dipanano, come tanti gomitoli gettati a terra, insinuandosi nelle crepe, nelle zone d'ombra, nel corpo variegato e rugoso della città»<sup>119</sup>.

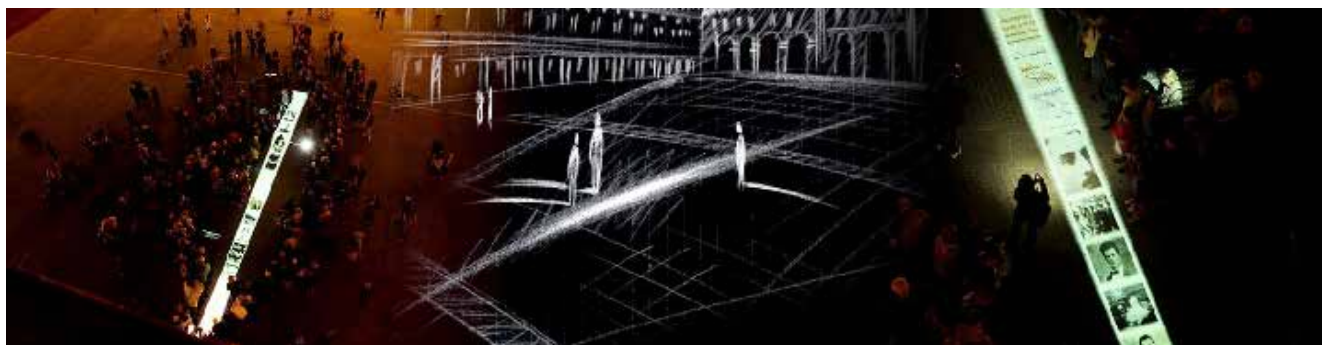
Il *Segno della Memoria*, realizzata nel 2013 a Imola (BO), in Piazza Matteotti, è invece una videoinstallazione dedicata alla memoria della Grande Guerra, a cui tutti possono contribuire attraverso i loro ricordi personali. L'opera viene definita dagli stessi autori come un'opera doppiamente pubblica, in quanto è fatta dal “pubblico in uno spazio pubblico”. Si tratta di un fascio di luce proiettato sul pavimento della piazza, all'interno del quale scorrono frammenti di fotografie, stralci di lettere, nomi, frasi che si fissano per un attimo e poi scompaiono nell'oscurità (fig. 4.3.2.2).

«Il Segno della Memoria nasce come opera “partecipata”, che vive dell'impegno collettivo e si arricchisce del contributo di tutti. In questi tempi di tecnologia pervasiva e dirompente, abbiamo pensato di utilizzare strumenti e linguaggi moderni, per riprendere possesso di accadimenti passati, di visioni future e, infine, di uno spazio fisico. Così pensiamo, in modo immateriale ma tangibile, di “celebrare” la vittoria sul tempo, con un segno di luce»<sup>120</sup>.

Per quest'opera, in cui la luce mette in relazione le persone con gli aspetti materiali ed immateriali della città, si può parlare di spazio aumentato per la sovrapposizione allo spazio fisico della pavimentazione di un segno di luce che porta con sé i ricordi dei singoli facendoli diventare collettivi in un flusso potenzialmente infinito che vince il tempo. L'installazione, sempre in divenire, «più che un'opera in senso tradizionale, è uno strumento per la condivisione della memoria collettiva di una comunità che si offre al servizio di tutti. Racconta la “Storia” attraverso le storie dei singoli, è un affresco corale sempre in progress»<sup>121</sup>.

Fig. 4.3.2.1  
Studio Azzurro, *Sensitive City. Portatori di storie*, Padiglione Italia, Esposizione Universale di Shanghai, 2010.

Fig. 4.3.2.2  
Studio Azzurro, *Il Segno della Memoria*, Piazza Matteotti, Imola, 2013.



### 4.3.3 Realtà aumentata negli spazi urbani: Rafael Lozano-Hemmer e la Relational Architecture

Le opere dell'artista messicano Rafael Lozano-Hemmer hanno molto in comune con quelle del collettivo milanese. Innanzitutto, in entrambi i casi, si tratta di lavori che cercano di sottrarsi ai meccanismi del mercato dell'arte per cercare un rapporto col pubblico che non passi per alcuna mediazione. Gli allestimenti di Rafael Lozano-Hemmer spesso escono dalle sedi istituzionali per invadere gli spazi della città ed intessere col pubblico una particolare relazione. Nel parlare del suo lavoro Lozano-Hemmer preferisce usare il termine “relazionale” piuttosto che “interattivo”:

«[...] la mia idea di termine “relazionale” a confronto con “interattivo” era che vedevo nel secondo qualcosa di “predatorio”, un'estetica dello schiaccia-il-tasto. Interattività, nel periodo in cui ho cominciato a chiamare il mio lavoro “relazionale”, era una specie di “*fetish*”, così come il virtuale lo era stato subito prima. Ho deciso che non volevo essere compreso nell'uso predatorio e utilitaristico di questa specie di applicazione verticale della tecnologia. “Relazionale” per me significava qualcosa di più laterale, relativo a creare relazioni, mentre l'interattività non mi sembrava nulla che tutto ciò, mi sembrava univoca: tu fai qualcosa, il computer fa qualcos'altro e finisce lì. Quello a cui mi riferivo con il lavoro “relazionale” era questo leggere di connessioni ad hoc, che non erano predisposte dall'artista»<sup>122</sup>.

Il pubblico in questo caso non è un osservatore che interviene successivamente alla realizzazione dell'opera ma un componente fondamentale alla sua stessa costituzione. In effetti nelle sue opere l'uso congiunto di tante tecnologie (elettroniche, videografiche, informatiche, elettroacustiche, telematiche, cibernetiche, robotiche) “aprono” l'opera a diverse dimensioni e significati. La loro costruzione si basa su meccanismi di attivazione di complessi meccanismi di rilevazione che trasformano le informazioni provenienti dall'esterno, contesto e fruitori, in modifiche fisiche e formali che rendono l'opera mai definitivamente compiuta e completamente metamorfica.

«Il ruolo dell'”esterno”, di ciò che è al di fuori dell'opera, dunque dell'”osservatore” e del contesto ambientale, diviene dunque fondamentale per l'esistenza stessa dell'opera, che su questi contributi fonda gran parte del suo senso: senza l'interazione con il fruitore, con il “pubblico”, con l'ambiente, essa sarebbe priva di significato, lettera morta, hardware senza alcun valore artistico.[...] L'”opera” è in realtà il risultato dell'interazione con il fruitore, con il “pubblico”, con il sociale, con l'ambiente, dunque è sempre diversa. È metamorfica, in grado di conformarsi in risposta agli stimoli esterni pure osservando le medesime condizioni funzionali di partenza. Scaturisce dall'integrazione - dall'interazione - di una parte costitutiva interna, dipendente da essa (software e hardware, entrambi noti, codificati e riproducibili), che contiene le condizioni di partenza, di possibilità e di una parte esterna ad essa, indipendente e parzialmente ignota (come prevedere esattamente le modalità di approccio del fruitore o la variabilità del contesto ambientale nel quale l'opera è collocata?) che rende operative quelle condizioni di partenza. L'opera è aperta perché il risultato dell'interazione non può mai essere completamente predetto»<sup>123</sup>.

È evidente che si è compiuto un passaggio da un'estetica della forma ad un'estetica delle relazioni in quanto una larga parte dell'esito formale delle installazioni che esamineremo in seguito resta indeterminata ed imprevedibile. In questa nuova dimensione, oltre al concetto stesso di opera d'arte cambiano completamente i ruoli dell'artista e del fruitore. Il primo diviene un attivatore di processi di cui definisce la struttura ma non è in grado di predeterminare univocamente gli esiti formali, ed il secondo è costretto ad uscire dal ruolo di osservatore passivo per rivestire quello di co-autore. Grazie alla rete vi è la possibilità di un ulteriore passaggio che trasforma l'autore in una figura collettiva. La tecnologia può mettere in connessione tra loro comunità di utenti dislocati in ogni parte del mondo facendoli partecipare alla costruzione dell'opera anche senza averne il contatto diretto.

Molte installazioni urbane di Lozano-Hemmer consistono in interventi a larga scala che permettono a partecipanti locali o remoti di trasformare partecipativamente gli edifici o il paesaggio urbano con

elementi audiovisuali che ne modificano il carattere narrativo, la memoria. Quest'azione temporanea di modifica del contesto ha come obiettivo principale quello di «generare una lettura eccentrica della città»<sup>124</sup> e comporta una certa indifferenza ai valori stratificati del contesto che, guardato attraverso il filtro di quella che lui stesso definisce una memoria “aliena”, può dare luogo a relazioni umane e sensoriali nuove.

«Il concetto di “memoria aliena” nasce dal desiderio di guardare non alla Memoria (con la M maiuscola), ma piuttosto ai piccoli commenti che possono venire fuori dalla gente che osserva o critica il lavoro, dalla micropolitica. È un livello molto intimo, Piccoli momenti molto significativi che ti fanno cambiare il modo in cui ti relazioni ad un posto»<sup>125</sup>.

Attraverso il riposizionamento in un altro contesto di ciò a cui ormai ci siamo assuefatti nasce quello che Lozano-Hemmer definisce «anti-monumento per la pubblica dissimulazione»<sup>126</sup>:

«[...] un monumento rappresenta il potere, seleziona un pezzo di storia e cerca di materializzarlo, visualizzarlo, rappresentarlo, ma sempre dal punto di vista dell'élite. L'anti-monumento al contrario è un'azione, una performance. Tutti sono coscienti della sua artificialità e costituisce appunto un'alternativa, una realtà ulteriore, dissimulata, aliena, rispetto a quella feticistica del sito»<sup>127</sup>.

Per questa capacità di innescare relazioni nuove tra contesti, anche molto stratificati, e persone, e tra persone e persone, le sue opere sono state definite *Relationship Specific*.

Ad esempio nell'installazione *Two Origins*<sup>128</sup>(2002), nella Place du Capitole a Tolosa, la facciata dello storico palazzo che chiude la Piazza è stato trasformato in uno schermo di 800 mq su cui è stato proiettato il testo di un manoscritto eretico del XIII secolo sulle credenze dualiste dei Catari, una comunità annientata dalle Crociate e dall'Inquisizione francese. Il testo è proiettato da due sorgenti lontane ed a prima vista risulta illeggibile in quanto le due proiezioni si sovrappongono. Solo quando i passanti intercettano un blocco di testo con il loro corpo, l'altro diventa leggibile all'interno della loro ombra (fig. 4.3.3.1). *Two Origins* invita a riflettere sulle storie di pluralismo e di dissenso rendendo visibile, in

un luogo significativo, i processi di occultamento dei testi compiuti dalla storia ufficiale.



Fig. 4.3.3.1  
Rafael Lozano-Hemmer, *Two Origins*,  
*Relational Architecture 7*, Place du Capitole,  
Tolosa, 2002.

Un'altra installazione che si confronta con il contesto della città storica è *Displaced Emperors*<sup>129</sup> (1997), nel castello asburgico di Linz, in Austria. Attraverso un'interfaccia "architact" i partecipanti possono agire sulla facciata del castello muovendo una grande proiezione animata di una mano che letteralmente "sfoglia" la facciata facendo apparire gli interni della residenza asburgica a Città del Messico (fig. 4.3.3.2). Inoltre, per dieci scellini, la gente può premere il "tasto Montezuma" e far apparire una grande immagine del copricapo azteco che viene conservato presso il Museum für Völkerkunde a Vienna, seguita da una successione di immagini di gioielli dell'Impero Austro-Ungarico.

In entrambe queste installazioni c'è la volontà di operare una trasformazione della lettura del contesto. Si tratta sempre di interventi temporanei e non invasivi, che usano la luce artificiale come materiale privilegiato. Sarebbe però riduttivo considerarle delle proiezioni perché la loro vocazione non è quella di ricoprire di un nuovo *layer* gli spazi urbani, come accade per il *video-mapping*, una tecnica che fa interagire la realtà e la sua ricostruzione digitale sovrapponendosi ad essa sino a stravolgerla



Fig. 4.3.3.2  
Rafael Lozano-Hemmer, *Displaced Emperors*,  
*Relational Architecture 2*, Linz, Austria, 1997.



Fig. 4.3.3.3  
Rafael Lozano-Hemmer, *Body Movies*,  
*Relational Architecture 6*, Ars Electronica  
Festival, Linz, Austria, 2002.



Fig. 4.3.3.4  
Samuel van Hoogstraten, *The Shadow Dance*,  
Rotterdam, 1675.

anche nelle dimensioni, ma piuttosto quella di mettere “in luce” la capacità dei luoghi di generare relazioni inattese, di dare spazio a narrazioni minori che normalmente vengono silenziate da una storia unica ed egemone che intrappola alcuni edifici emblematici nel ruolo di difensori dell’identità impedendogli di essere ricontestualizzati, trasformati ed immessi nel flusso della vita.

È proprio la volontà di mostrare potenzialità sopite o invisibili dello spazio pubblico che caratterizza i progetti della serie *Relational Architecture* in cui lo spazio viene esplorato e dilatato percettivamente attraverso l’uso della tecnologia che è in grado di far emergere relazioni, di rendere visibile ciò che normalmente è immateriale, come il battito dei cuori, o di tramutare le parole dei messaggi scambiati tra utenti lontani in nuovi linguaggi di luce.

In *Body Movies*<sup>130</sup> (2001/2006) migliaia di ritratti fotografici, precedentemente scattati per le strade della città ospitante, sono mostrati utilizzando proiettori robotizzati che sono in grado di far apparire i ritratti solo nelle ombre proiettate dai passanti, le cui sagome possono misurare tra due e venticinque metri a seconda di quanto vicino o lontano si dispongono rispetto a potenti fonti luminose poste a terra (fig. 4.3.3.3). L’incisione di Samuel van Hoogstraten, *The Shadow Dance* (Rotterdam, 1675) (fig. 4.3.3.4), è la principale fonte di ispirazione per questo lavoro che intende spingere i partecipanti a riflettere sul tema della sorveglianza ribaltandone il senso. Il sistema di *tracking* utilizzato nel progetto per rintracciare la presenza delle persone nello spazio è lo stesso usato dai sistemi di videosorveglianza, ma più che generare sottomissione e distanza costringe invece i partecipanti a stabilire relazioni con le immagini delle persone proiettate nella loro ombra con le quali si stabilisce un contatto sia fisico che virtuale.

Anche *Under Scan*<sup>131</sup> (2005/2006) è una video installazione d’arte interattiva per lo spazio pubblico che utilizza le ombre. Una grande piazza vuota viene illuminata da una luce molto potente in grado di generare ombre molto nette. I passanti che attraversano la piazza vengono rilevati da un sistema di monitoraggio computerizzato, che proietta all’interno della loro ombra dei video-ritratti di volontari girati in alcune città da un team



di registi locali che danno alle persone la possibilità di ritrarsi in qualsiasi modo desiderato. Nell'installazione, i ritratti appaiono in posizioni casuali “rivelandosi” nell’ombra dello spettatore con il quale si stabilisce una sorta di “contatto visivo” che tiene insieme reale e virtuale (fig. 4.3.3.5).



Fig. 4.3.3.5  
Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan, Relational Architecture 11*, 2005/2006.



«Si instaura una sorta di contatto tra due mondi apparentemente indifferenti, una riflessione reciproca di due dimensioni che cominciano a parlarsi, a interagire in qualche modo...

L'ombra risulta essere al tempo stesso interfaccia e superficie di proiezione. In una sorta ambiguo gioco di negativi, la luce che genera l'ombra rivela anche cosa c'è nell'ombra e disvela la vita nascosta dello spazio pubblico. L'installazione però è nulla senza la partecipazione del passante: è il passante che attiva il processo di scoperta e disvelamento, ed è lui stesso che la conclude. Quando decide di spostarsi e continuare per la sua strada, anche il personaggio proiettato perde interesse e si rivolge ad altro scomparendo risucchiato dal chiarore dell'illuminazione»<sup>132</sup>.

Ogni 7 minuti l'intero progetto si ferma e si azzerà. Il sistema di monitoraggio si rivela in un breve "intermezzo" in cui tutte le griglie di calibrazione utilizzate dal sistema di sorveglianza informatizzato sono proiettate sulla pavimentazione della piazza.

Non è solo la superficie ad essere utilizzata nelle opere dell'artista messicano, talvolta è l'aria della metropoli, solitamente invisibile che diventa una sorta di "etere attivo" che muta continuamente quando viene percorsa dalle informazioni e dai dati in perpetuo fluire che possono essere amplificati e resi visibili da opportuni dispositivi di ricezione.



Fig. 4.3.3.6

Rafael Lozano-Hemmer, *Pulse Corniche*.

*Seeing Through Light, Relational Architecture 22*,  
Guggenheim Abu Dhabi, Abu Dhabi, United  
Arab Emirates, 2015.

È il caso di *Pulse Front*<sup>133</sup> (2007), *Pulse Park*<sup>134</sup> (2008) e *Pulse Corniche*<sup>135</sup> (2015) (fig. 4.3.3.6), opere che visualizzano i battiti cardiaci del pubblico trasformandoli in fasci di luce, variabili in direzione ed intensità, che potenti proiettori robotizzati liberano nel cielo della città. Si tratta di qualcosa di diverso rispetto ai consueti spettacoli di luci in quanto, in questo caso, non è possibile sapere esattamente come si manifesterà questa architettura fugace di luce e movimento che lega in maniera del tutto nuova persone e spazio pubblico attraverso la visualizzazione dei segnali vitali.

In *Amodal Suspension*<sup>136</sup> (2003) e in *Open Air*<sup>137</sup> (2012) (fig. 4.3.3.7), i proiettori traducono in segnali luminosi i messaggi vocali e di testo che le persone si scambiano tra loro utilizzando un telefono cellulare o un browser web. Invece di essere inviati direttamente, i messaggi "rimbalzano" in giro da proiettore a proiettore, trasformando il cielo in un centralino gigante. Il messaggio così visualizzato viene, a sua volta, "catturato" con un telefono cellulare e proiettato sulla facciata di un museo. Le opere rendono visibile la possibilità di inversione tra piano privato e quello pubblico ed il rischio di intercettazione nella comunicazione contemporanea.

In altre opere è l'azione fisica dei partecipanti a dare luogo alle architetture luminose generate dai proiettori.

In *Voç Alta*<sup>138</sup> (2008) i partecipanti parlano liberamente in un megafono posizionato in Piazza delle Tre Culture, il luogo dove, nel 1968, è avvenuto un massacro di studenti che manifestavano a Città del Messico. Qualunque cosa venga detta nel megafono si traduce in fasci di luce di intensità variabile a seconda della potenza della voce. I fasci di luce sono visibili fino ad una distanza di 15 km. Gli stessi messaggi possono anche essere ascoltati sintonizzandosi sulle frequenze di una radio che trasmette dal vivo le voci dei partecipanti che si mescolano alle registrazioni d'archivio di sopravvissuti, interviste con intellettuali e politici e musica del 1968. In questo modo la memoria dell'evento è stata mescolata con la partecipazione diretta di migliaia di persone che hanno preso parte a questo progetto, senza il filtro di alcuna censura.

*Articulated Intersect*<sup>139</sup> (2011) è un'installazione ispirata al lavoro di Richard Buckminster Fuller. Nello spazio di Place des Spectacles a Montreal



Fig. 4.3.3.7  
Rafael Lozano-Hemmer, *Open Air, Relational Architecture 19*, Philadelphia Live Arts, Association for public art, Philadelphia, United States, 2012.

il pubblico può muovere delle grandi leve posizionate sul pavimento (fig. 4.3.3.8). Il movimento di queste leve è collegato a tre potenti proiettori che generano dei fasci luminosi che si intersecano nel cielo creando un apice. In questo modo si forma un tetraedro di luce che rimanda al lavoro di Fuller. Il posizionamento dei proiettori può generare fino a sei tetraedri sopra la città: ogni volta che due o più vertici si intersecano il sistema si blocca per qualche secondo e le luci smettono di reagire. Durante questo tempo il blocco delle leve, dovuto ad una frizione meccanica, genera nei partecipanti un *feedback* tattile riferito all'apice che si è creato nel cielo della città.

Fig. 4.3.3.8

Rafael Lozano-Hemmer, *Articulated Intersect*, *Relational Architecture 18*, Place des Spectacles, Montreal, 2011.



La città in tutte queste opere diviene un sistema di ambienti sensibili in cui le scelte, le emozioni, le relazioni dei partecipanti diventano visibili sulla sua pelle.

«È inoltre una città interfaccia che svolge una azione relazionale, e che crea dialogo tra diverse nature coniugando fenomeni che appartengono a sfere percettive diverse. Ovvero una città sottotitolata, un ipertesto, una sorta di semiosfera urbana, in cui ogni individuo, ogni oggetto, superficie, facciata, ogni monumento o ambiente pervasivamente dotato delle tecnologie dei sensori, degli attuatori, dei dispositivi di localizzazione e

individuazione e di quelli che connettono al *layer* dei network informatici, contestualizza e rende più significativi i dialoghi tra gli individui, che si costituiscono in comunità globali a più dimensioni, e l'ambiente circostante, reale o virtuale che sia.

Ma anche una città in grado di estendere le capacità cognitive o operative dei suoi abitanti attraverso i dispositivi di telepresenza, ubiquità e controllo remoto»<sup>140</sup>.

Una città che, grazie alla tecnologia, si può definire “aumentata”. In questa nuova città prende forma un’esperienza degli spazi in cui le persone, con tutto il loro carico di emozioni, sono decisamente parte attiva.

## Note

- 1 Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970, p.27.
- 2 Farina Josè, *Recuperando a Patrick Geddes*, 23 de octubre de 2011. Fonte: <https://elblogdefarina.blogspot.it/2011/10/recuperando-patrick-geddes.html>
- 3 De Carlo Giancarlo, in Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970.
- 4 Chabard Pierre, *Outlook Tower, anamorphose du monde*, in Le visiteur n.7, Société Française des Architectes, Parigi, 2001.
- 5 Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970, p.381.
- 6 Ivi, pp. 369-370.
- 7 Ferretti Francesco, *Patrick Geddes (1854-1932)*, in Schmidt M., *Cos'è il mondo? È un globo di cartone. Insegnare geografia fra Otto e Novecento*. Unicopli, Milano, 2010, p. 194.
- 8 Patrick Geddes, *Lo studio della natura e l'educazione geografica*, The Scottish Geographical Magazine, XVIII, 1902, pp. 525-535.
- 9 Farinelli Franco, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino, 2006.
- 10 Geddes Patrick, in Ferretti Francesco, *Patrick Geddes (1854-1932)*, in Schmidt M., *Cos'è il mondo? È un globo di cartone. Insegnare geografia fra Otto e Novecento*. Unicopli, Milano, 2010, p. 194.
- 11 Ivi, p. 204.
- 12 Ivi, p. 205.
- 13 Chabard Pierre, *Outlook Tower, anamorphose du monde*, in Le visiteur n.7, Société Française des Architectes, Parigi, 2001.
- 14 Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998.
- 15 Geddes Patrick, *Indore II* pp28-30, in Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998, pp. 83-84
- 16 Siamo proprio negli anni della genesi dello spettatore cinematografico [cfr. Casetti Francesco, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2005.]
- 17 Fiorentini Erna, *Camera Obscura vs. Camera Lucida. Distinguishing Early Nineteenth Century Modes of Seeing*, Max Planck Institute for the History of Science, PREPRINT 307, Berlino, 2006, p. 28
- 18 Ibidem
- 19 Ibidem
- 20 Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970, p.294
- 21 Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998, p. 84.
- 22 Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970, p.295
- 23 Il verbo inglese *to overlook* significa tanto *controllare con lo sguardo, ispezionare, sorvegliare*, quanto, *lasciarsi sfuggire, tralasciare*, [cfr. Ghezzi Enrico, *Stanley Kubrick*, Il Castoro, Milano, 1997, p. 25]
- 24 Chabard Pierre, *Outlook Tower, anamorphose du monde*, in Le visiteur n.7, Société Française des Architectes, Parigi, 2001.
- 25 Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970, p.296
- 26 Ibidem
- 27 Geddes Patrick, *Indore II* p. 37, in Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998, p. 80.
- 28 Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998, p. 85.
- 29 Paba Giovanni, *Dall'Outlook Tower alla Casa della Città*, in "La nuova città", Fondazione Michelucci Press, Firenze, 2013.
- 30 Chabard Pierre, *Towers and Globes: Architectural and Epistemological Differences between Patrick Geddes's Outlook Towers and Paul Otlet's Mundaneums*, fonte: <https://www.researchgate.net/publication/295656846>
- 31 Chabard Pierre, *Outlook Tower, anamorphose du monde*, in Le visiteur n.7, Société Française des Architectes, Parigi, 2001.
- 32 Geddes Patrick, in Ferretti Francesco, *Patrick Geddes (1854-1932)*, in Schmidt M., *Cos'è il mondo? È un globo di cartone. Insegnare geografia fra Otto e Novecento*. Unicopli, Milano, 2010, p. 206.



- 33 Geddes Patrick, *Civic II* p. 83, in Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998, p. 51.
- 34 Fonte: <http://patrickgeddestrust.co.uk>
- 35 Paba Giovanni, *Dall'Outlook Tower alla Casa della Città*, in "La nuova città", Fondazione Michelucci Press, Firenze, 2013, p.4
- 36 Ivi, p.7
- 37 Forse sono proprio queste sue caratteristiche che hanno spinto Rem Koolhaas a scegliere l'architettura delle Luminarie per allestire l'ingresso di Monditalia alla Biennale di Architettura del 2014.
- 38 Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Palimpsesto\\_\(filologia\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Palimpsesto_(filologia)).
- 39 Kubler George, *La forma del tempo: considerazioni sulla storia delle cose*, Einaudi, Torino 1976
- 40 Ardenne Paul, *Un art contextuel*, Flammarion, Paris, 2007
- 41 Ravelli Tiziana, *Spazio, relazione, potere. Per un'analisi dell'arte contestuale*, Tesi di Laurea Magistrale in Semiotica del visibile, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, Anno Accademico 2013-2014, p.14
- 42 Neri Gabriele, *Conversazione con Felice Varini. Gli ultimi lavori dell'artista*, fonte: <https://www.espazium.ch/uploads/57061e60407ea.pdf>
- 43 De Rosa Agostino, D'Acunto G., *La Vertigine dello Sguardo. Tre saggi sulla Rappresentazione Anamorfica*, Cafoscarina, Venezia 2002.
- 44 Triggianese Angelo, *Epifanie della visione. Geometrie ed interpretazioni delle immagini anamorfiche*, PhD thesis in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente, ciclo XXV, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2013, p.79
- 45 MerleauPonty Maurice, *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989, p.23.
- 46 Mazzola Roberta, *Castelgrande*, fonte: <http://www.varini.org/04tex/texa10.html>
- 47 Si rimanda al sito dell'autore (<http://www.varini.org>) per una descrizione dettagliata.
- 48 Neri Gabriele, *Conversazione con Felice Varini. Gli ultimi lavori dell'artista*, fonte: <https://www.espazium.ch/uploads/57061e60407ea.pdf>
- 49 A Bellinzona una mostra fotografica con le immagini realizzate da quattro fotografi Pino Brioschi, Jordi Bernadó, André Morin e Pino Musi diventa una maniera per lasciare traccia dell'intervento di Varini
- 50 Triggianese Angelo, *Epifanie della visione. Geometrie ed interpretazioni delle immagini anamorfiche*, PhD thesis in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente, ciclo XXV, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2013, p.144
- 51 Chabaud Vincent, *L'envers du décor. Felice Varini : l'espace architectural comme support*, fonte: <http://www.varini.org>
- 52 Mazzola Roberta, *Castelgrande*, fonte: <http://www.varini.org/04tex/texa10.html>
- 53 Triggianese Angelo, *Epifanie della visione. Geometrie ed interpretazioni delle immagini anamorfiche*, PhD thesis in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente, ciclo XXV, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2013.
- 54 Fonte: <http://www.boamistura.com>
- 55 Ferrari Marco, *Art for Change. Intervista a Boamistura*, fonte: <http://www.artwort.com/author/marco-ferrari/>, 22 gennaio 2016
- 56 Ibidem
- 57 Ferrari Marco, *Art for Change. Intervista a Boamistura*, fonte: <http://www.artwort.com/author/marco-ferrari/>, 22 gennaio 2016
- 58 Fonte: <http://www.boamistura.com>
- 59 Boa Mistura: tra i colori e le parole Iria Gómez Valencia e Tiziana Ravelli Versione italiana dell'articolo "Boa Mistura: entre colores y palabras", vincitore del Premio de Antropología Cultural 2014 della Fundación Joaquín Costa di Madrid, e in corso di pubblicazione nella rivista annuale della Fundación.

- 60 in italiano: orgoglio, fermezza, dolcezza, amore e bellezza. Le parole firmeza o orgulho , sono usate frequentemente come forma di saluto fra gli abitanti. Averle dipinte sui muri della favela aiuta gli abitanti a ricordare il loro significato latente che viene spesso ignorato nell'uso quotidiano.
- 61 intervista marco ferrari (<http://www.artwort.com/author/marco-ferrari/>) 22 gennaio 2016
- 62 Altri progetti di questo tipo sono: *Pensar / Sentir*, Ciudad de Panamá, Panamá, 2014, *Fuerza / Respeto*, Madrid, España, 2015, *Magia / Realidad*, Barranquilla, Colombia, 2015
- 63 Fonte: <http://www.boamistura.com>
- 64 Altri progetti di questo tipo sono: *Paratges de Pau*, Mallorca, España, 2014, *Mi raíz es*, La Habana, Cuba, 2015
- 65 Fonte: <http://www.boamistura.com/mirate-a-traves-de-este-poema-de-agua.html>
- 66 Fonte: <http://www.boamistura.com>
- 67 Luci della città (City Lights) è un film muto del 1931 scritto, prodotto, diretto e interpretato da Charlie Chaplin.
- 68 Valéry Paul, *Scritti sull'arte* (1934), Guanda, Milano 1984, p.105 In Walter Benjamin, l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica p.21
- 69 Cappucci Pier Luigi, *Arte contestuale*, fonte: <http://neural.it/projects/virtual/arte.html>
- 70 Ravesi Giacomo, *La metropoli contemporanea e la sperimentazione audiovisiva*, PhD thesis, Università degli Studi Roma Tre, Scuola Dottorale Culture e trasformazioni della città e del territorio, XXII ciclo, Roma, 2009. Fonte: <http://dspace-roma3.caspur.it/bitstream/2307/546/1/La%20metropoli%20contemporanea%20e%20la%20sperimentazione%20audiovisiva.pdf>
- 71 Cray Jonathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino, 2013.
- 72 Benjamin Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Einaudi, Torino, 1966, pp. 55-56.
- 73 Simmel Georg, *Le metropoli e la vita dello spirito* (1904), Armando Editore, Roma, 1996.
- 74 Marco Bertozzi, *Visibilità/Metropoli. Sguardi alle origini dell'esperienza cinematografica*, in «La Valle dell'Eden», n. 4, 2000, pp. 201-202.
- 75 Ravesi Giacomo, *La metropoli contemporanea e la sperimentazione audiovisiva*, PhD thesis, Università degli Studi Roma Tre, Scuola Dottorale Culture e trasformazioni della città e del territorio, XXII ciclo, Roma, 2009, p.14
- 76 Ritchin Fred, *Dopo la fotografia*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino, 2009.
- 77 Vidler Anthony, *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia Books, Milano, 2009
- 78 Ravesi Giacomo, *La metropoli contemporanea e la sperimentazione audiovisiva*, PhD thesis, Università degli Studi Roma Tre, Scuola Dottorale Culture e trasformazioni della città e del territorio, XXII ciclo, Roma, 2009, p.41
- 79 Paul Virilio definisce questa sovrapposizione di reale e virtuale *stereorealtà* in quanto questi innesti di immagini reali ed immagini di sintesi producono una profondità visiva in assonanza con quella acustica realizzata dalla stereofonia. cfr.: Altarelli Lucio, Ottaviani Romolo (a cura di), *Il sublime urbano. Architettura e new media*, Gruppo Mancosu Editore, Roma, 2007, p.26
- 80 Jean Nouvel, *Louisiana Manifesto* (2005), in Marco Casamonti, *Jean Nouvel*, Motta Architettura, Milano, 2008, pp. 90-93.
- 81 Andrea Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano, 2006, pp. 9-11.
- 82 Molti dei gruppi cinetici della Nuova Tendenza, come Gruppo Zero in Germania, Gruppo N a Padova, Gruppo T a Milano, Group de Recherche d'Art Visuel (GRAV) in Francia, il NUI in Olanda, o precursori indipendenti, come Bruno Munari e Victor Vasarely, realizzano opere che, dalla tela all'*environment*, producono effetti ottico-cinetici basati sulla luce, sulle forme geometriche e sul dinamismo. cfr.: Ravesi Giacomo, *La metropoli contemporanea e la sperimentazione audiovisiva*, PhD thesis, Università degli Studi Roma Tre, Scuola Dottorale Culture e trasformazioni della città e del territorio, XXII ciclo, Roma, 2009, p.141.
- 83 Altarelli Lucio, *Light City*, Meltemi, Roma, 2006, p. 34.
- 84 Ivi, p. 22
- 85 Ivi, p.29

- 86 La definizione di “ambienti sensibili”, si deve al collettivo italiano StudioAzzurro di cui si parlerà più diffusamente nel par. 4.3.2
- 87 Capucci Pier Luigi, *Arte contestuale*, in <http://neural.it/projects/virtual/arte.html> (visitata il 10 dicembre 2016)
- 88 **oLDBoY**, *Dentro la macchina*, fonte: <https://comeunsolofilm.wordpress.com/comeunsolofilm/8-dentro-la-macchina>
- 89 **oLDBoY**, *Dentro la macchina*, fonte: <https://comeunsolofilm.wordpress.com/comeunsolofilm/8-dentro-la-macchina>
- 90 Greenaway Peter, *Città utopiche*, in AA.VV., *L'Italia delle città*, Skira, Milano, 2010, p. 64
- 91 Intervista al regista Peter Greenaway realizzata in occasione della Lectio Magistralis che ha tenuto all'Accademia di Ravenna nel novembre 2009  
La prima domanda è "Cosa significa: il cinema è morto?" Greenaway è molto conciliante e fa un lungo discorso sui cicli temporali con parallelismi pittorici, affermando che ci sono state tre generazioni di cinema e dopo 114 anni probabilmente questa tecnologia è durata troppo a lungo.
- 92 Greenaway Peter, *The stairs. Munich projection*, Merrell Holberton, London, 1995
- 93 Bruno Giuliana, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006, p. 269
- 94 Greenaway Peter, *Città utopiche*, in AA.VV., *L'Italia delle città*, Skira, Milano, 2010, p.56
- 95 Bruno Giuliana, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006, p. 269
- 96 Ivi, p. 272
- 97 Dalla Casa Alberto, *Un architetto per Greenaway*, in “cinema e cinema”, n. 66, 1993, p. 103
- 98 Ibidem
- 99 Dalla Casa Alberto, *Una macchina per leggere Roma. Intervista inedita a Costantino Dardi*, in “cinema e cinema”, n. 66, 1993, p. 105.
- 100 Greenaway Peter, *Città utopiche*, in AA.VV., *L'Italia delle città*, Skira, Milano, 2010, p.60.
- 101 Dalla Casa Alberto, *Una macchina per leggere Roma. Intervista inedita a Costantino Dardi*, in “cinema e cinema”, n. 66, 1993, p. 106.
- 102 Bruno Giuliana, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006, p. 275.
- 103 I temi sono: l'inquadratura, il pubblico, la cornice, il ruolo degli attori, gli accessori, la luce/proiezione, il testo, il tempo, la scala, l'illusione.
- 104 Greenaway Peter, *The stairs. Geneva. The location*, Merrell Holberton, London, 1994, p.97.
- 105 Ivi, p.85.
- 106 Ivi, pp. 82-92.
- 107 Greenaway Peter, *The stairs. Munich projection*, Merrell Holberton, London, 1995, p.97.
- 108 Ivi, p.39.
- 109 Bruno Giuliana, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006, p.277.
- 110 Greenaway Peter, *Città utopiche*, in AA.VV., *L'Italia delle città*, Skira, Milano, 2010, p.58.
- 111 Ivi, pp.58-59
- 112 Greenaway Peter, *Testo e Architettura in piazza Maggiore*, fonte: <http://1995-2015.undo.net/it/evento/1293>
- 113 Greenaway Peter, *Testo e Architettura in piazza Maggiore*, fonte: <http://1995-2015.undo.net/it/evento/1293>
- 114 Zoni Elisabetta, *Sei storie per Bologna di Peter Greenaway: concerto di immagini, parole e suoni*, fonte: [http://www.parol.it/articles/greenaway.htm#\\_ftn25](http://www.parol.it/articles/greenaway.htm#_ftn25)
- 115 Ibidem
- 116 Greenaway Peter, *Città utopiche*, in AA.VV., *L'Italia delle città*, Skira, Milano, 2010, pp.60-61
- 117 Cirifino Fabio, Papa Elisa, Rosa Paolo (a cura di), *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, Milano, 2011, p.230

- 118 Ivi, pp. 48-49. Primi esperimenti il museo della Resistenza a Fosdinovo e il museo della ruota nel biellese, sulla cultura del tessile.
- 119 Fonte: [http://www.studioazzurro.com/index.php?com\\_works=&view=detail&work\\_id=88&option=com\\_works&Itemid=22&lang=it](http://www.studioazzurro.com/index.php?com_works=&view=detail&work_id=88&option=com_works&Itemid=22&lang=it)
- 120 Fonte: [http://www.studioazzurro.com/index.php?com\\_works=&view=detail&work\\_id=127&option=com\\_works&Itemid=22&lang=it](http://www.studioazzurro.com/index.php?com_works=&view=detail&work_id=127&option=com_works&Itemid=22&lang=it)
- 121 Ibidem
- 122 Ponzini Monica, Lozano-Hemmer: Relational Architecture, fonte <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=966>, Digimag, issue 28, Milano, 2007.
- 123 Capucci Pier Luigi, *Arte contestuale*, in <http://neural.it/projects/virtual/arte.html> (visitata il 10 dicembre 2016)
- 124 Ponzini Monica, Lozano-Hemmer: Relational Architecture, fonte <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=966>, Digimag, issue 28, Milano, 2007.
- 125 Ibidem
- 126 Mancini Daniele, *Paesaggi sensibili del contemporaneo*, Exhibition design lab, Milano, 2013, p. 60.
- 127 Ibidem.
- 128 [http://www.lozano-hemmer.com/two\\_origins.php](http://www.lozano-hemmer.com/two_origins.php)
- 129 [http://www.lozano-hemmer.com/displaced\\_emperors.php](http://www.lozano-hemmer.com/displaced_emperors.php)
- 130 [http://www.lozano-hemmer.com/body\\_movies.php](http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php)
- 131 [http://www.lozano-hemmer.com/under\\_scan.php](http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php)
- 132 Mancini Daniele, *Paesaggi sensibili del contemporaneo*, Exhibition design lab, Milano, 2013, pp. 65, 66.
- 133 [http://www.lozano-hemmer.com/pulse\\_front.php](http://www.lozano-hemmer.com/pulse_front.php)
- 134 [http://www.lozano-hemmer.com/pulse\\_park.php](http://www.lozano-hemmer.com/pulse_park.php)
- 135 [http://www.lozano-hemmer.com/pulse\\_corniche.php](http://www.lozano-hemmer.com/pulse_corniche.php)
- 136 [http://www.lozano-hemmer.com/amodal\\_suspension.php](http://www.lozano-hemmer.com/amodal_suspension.php)
- 137 [http://www.lozano-hemmer.com/open\\_air.php](http://www.lozano-hemmer.com/open_air.php)
- 138 [http://www.lozano-hemmer.com/voz\\_alta.php](http://www.lozano-hemmer.com/voz_alta.php)
- 139 [http://www.lozano-hemmer.com/articulated\\_intersect.php](http://www.lozano-hemmer.com/articulated_intersect.php)
- 140 Mancini Daniele, *Paesaggi sensibili del contemporaneo*, Exhibition design lab, Milano, 2013, p. 14

## Dall'outlook tower all'overlook museum

### 5.1 Overlook museum

Il termine *Overlook* che si è scelto per sintetizzare il carattere di questa sperimentazione, come abbiamo già accennato in premessa, si presta a interpretazioni apparentemente in contrasto sul piano semantico: “vedere”, “supervedere”, ma anche “ignorare”, “guardare oltre” o “avere una visione d’insieme”.

Lo stesso termine indica anche un punto panoramico o un belvedere. Le due azioni, dell’elevarsi e dell’allargare lo sguardo, sono alla base della nascita del concetto stesso di paesaggio<sup>1</sup>.

Ma al fine di trasformare il paesaggio in un’esperienza comprensibile e comunicabile si rende necessario operare, contemporaneamente alla risalita ed all’allargamento dello sguardo, una sua limitazione attraverso dispositivi che consentano di riportare l’infinità del paesaggio in una rappresentazione finita benché specchio dell’infinità<sup>2</sup>.

Questi dispositivi attraversano la storia dell’architettura, dell’arte e della tecnologia e vanno dagli affreschi paesaggistici all’interno delle ville romane, che aprono lo spazio interno al paesaggio ben prima dell’introduzione della finestra come strumento di messa a distanza, ai dispositivi messi a punto da Brunelleschi, Leonardo o Durer per organizzare un nuovo sguardo sul mondo.

Altri e più recenti dispositivi di regolazione dello sguardo sul paesaggio possono essere considerati i belvedere dell'arte dei giardini, le logge, le terrazze, le torri e le fortificazioni che dal '700 in poi perdono progressivamente la loro funzione difensiva e acquistano il ruolo di monumento pubblico ponendosi come elementi di mediazione tra città e paesaggio<sup>3</sup>.

Il “guardare” dell'uomo contemporaneo è caratterizzato, come abbiamo già visto (cfr. cap. 2 e 3), dalla comparsa di un'infinità di ulteriori dispositivi che hanno completamente modificato il nostro modo di rapportarci alla realtà e di rappresentarla.

In questa fase della ricerca, tenendo doppiamente fede ai molteplici sensi del verbo inglese *to overlook*, si intende condurre una sperimentazione in un sito specifico della città di Napoli verificando come la ri-scoperta di alcuni dispositivi di regolazione dello sguardo e la sperimentazione di alcune “tecniche dell'osservazione” possano riconfigurare il rapporto con il reale. Per condurre la sperimentazione si è scelto un luogo da cui è possibile godere di una vista a 360 gradi della città: Castel Sant'Elmo (fig. 5.1.1).

Il progetto intende trasformare l'esplorazione del panorama in una vera e propria “ginnastica dello sguardo” con l'obiettivo duplice di scuotere l'osservatore dalla sua pigrizia visiva e di riattivare una connessione più intensa tra la città ed i suoi abitanti.

La parola “museo”, che insieme al termine *overlook* appare nel titolo del capitolo, potrebbe essere fuorviante e quindi va chiarita. Sono anni che nel mondo della cultura si stanno sperimentando forme di trasmissione della conoscenza che pur conservando del museo tradizionale alcune caratteristiche, tendono a superarne i limiti oggettivi che sono stati già ricordati in questa ricerca (cfr. cap.3).

Il riferimento è ancora una volta il lavoro di Studio Azzurro che da anni si confronta con il tema del museo attraverso una serie di progetti in cui c'è il tentativo costante di ridefinire completamente il nostro approccio all'istituzione museale per far tornare a “respirare” dei luoghi attualmente percepiti lontani dalla nostra vita quotidiana.

Fig. 5.1.1  
Alcune viste da Castel Sant'Elmo.





«Oggi, quando pensiamo al “museo” ci appare perciò l’idea di un laboratorio, un organismo vitale che sa dialogare con le persone parlando la lingua della nostra epoca e che sa trasformarsi interattivamente nel confronto e nella partecipazione, così come sa produrre una “visione” in continua evoluzione senza però cedere a soluzioni di intrattenimento immediato. Un luogo dove ritrovarsi e ritornare. Dove vivere un’esperienza unica e irripetibile altrove. E viverla come in un racconto, un film espanso. Ecco, forse per delineare più chiaramente il cambiamento cui stiamo partecipando, si potrebbe sintetizzare dicendo che si sta passando dai musei di “collezione” ai musei di “narrazione”. Una narrazione aperta, molteplice e discontinua, come impongono i linguaggi e la cultura immateriale della nostra epoca»<sup>4</sup>.

Confrontarsi con questo tema significa necessariamente tirare in ballo i termini scivolosi di “identità” e “memoria” e provare a ridefinirli nella pratica di un progetto contemporaneo di museo che, come dimostrano i lavori del gruppo milanese, trova ogni volta una forma diversa che nasce dall’articolazione di quattro nodi concettuali che sono: tecnologia, arte, territorio, apprendimento.

Questi quattro temi divengono poli attrattivi di un’altra serie di questioni che vi si aggregano liberamente disegnando una sorta di nuvola di parole in continua mutevole relazione (fig. 5.1.2). Questa traccia teorica è l’unica del loro lavoro che, come progettisti, possiamo seguire nella nostra personale ricerca, essendo impossibile replicare la forma delle loro installazioni che hanno, come le nuvole, il carattere dell’inafferrabilità e della mutevolezza. All’interno di questa sperimentazione progettuale sono stati usati proprio questi quattro poli come guida alla costruzione dell’esperienza che, pur partendo da alcuni obiettivi principali, ha visto, nel tempo del progetto, aprirsi altri sensi che hanno determinato una rete di nuove strade esplorabili. Di queste strade ne sono state percorse solo alcune, compatibili con i limiti di questa ricerca e con la possibilità di costruire un’esperienza effettivamente praticabile.

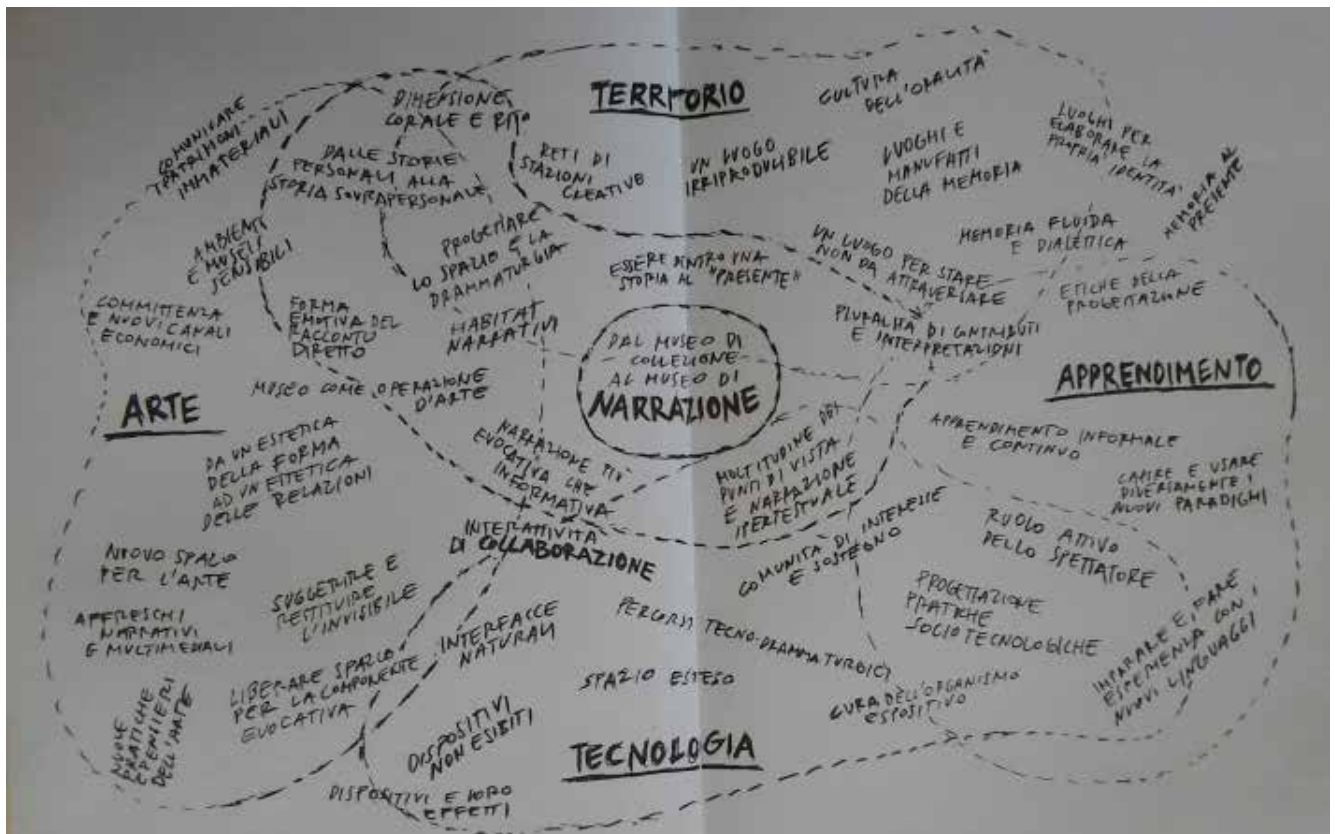
Certamente il progetto troverebbe il suo naturale compimento in una sperimentazione concreta, poiché è stato immaginato come un’esperienza

che si costruisce insieme ai fruitori con l'obiettivo di amplificarne e sfruttarne le potenzialità cognitive e sensoriali.

Dall'interazione coi fruitori, immaginati come parte costitutiva del progetto, sarebbero certamente attivate altre opportunità e si aprirebbero ulteriori inattese possibilità per la sperimentazione. Questa fase è ovviamente rimandata a valle di una concreta realizzazione del progetto.

Fig. 5.1.2

Nuvola di parole che ripropone i quattro nodi concettuali alla base dei progetti dei musei di narrazione di Studio Azzurro. Immagine tratta da: Cirifino Fabio, Papa Elisa, Rosa Paolo (a cura di), Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali, Silvana Editoriale, Milano, 2011, p.10.



## 5.2 Napoli I love view

Napoli ha un rapporto indissolubile col paesaggio: il limite che altrove è possibile rintracciare tra città e paesaggio, in questo caso unisce più che dividere. Le due componenti si sommano a formare un mondo che è insieme città e paesaggio.

Nel caso di Napoli ciascun elemento, afferma Rosario Assunto, è soggetto ed attributo qualificatore dell'altro<sup>5</sup>. Nello stesso testo Assunto esamina i due modi in cui a Napoli città e paesaggio si relazionano descrivendo sia l'epifania della scoperta dell'elemento di natura in piazze o strade, citando il caso del Corso Vittorio Emanuele, e sia la formazione di un complesso visuale unitario che unisce manufatti ed elementi naturali. Il panorama della città di Napoli, rappresentato con varie tecniche da circa 300 anni, molto più che quello di altre città è riuscito a resistere nel tempo tenendo insieme, in una sola immagine natura e cultura.

Nunzia Iannone, nella sua 'Tesi di Dottorato'<sup>6</sup>, conduce un'indagine approfondita sul paesaggio urbano di Napoli attraverso le sue rappresentazioni evidenziando come, tra Ottocento e Novecento, si compia un travaso di tecniche e metodi dalla pittura alla fotografia che fa sì che determinati *topoi* visivi che caratterizzano l'immagine della città resistano alla modifica dello strumento di rappresentazione. Il risultato è che «la rappresentazione di Napoli si è basata, da sempre, su immagini colte da coni ottici privilegiati, proposti da pittori e poi da fotografi, ricercati da turisti, diffusi dai media di ogni epoca»<sup>7</sup>.

L'esigenza di rendere la città immediatamente riconoscibile a chi ne osserva la rappresentazione deriva alla cultura visiva di massa direttamente dalla pittura di argomento storico che ha da sempre avuto l'esigenza di rendere riconoscibile l'esatta ambientazione di alcuni avvenimenti. La ripetizione di alcuni luoghi e monumenti di una città all'interno di queste rappresentazioni finisce per determinare dei *topoi* elettivi.

Per Napoli, come nota la Iannone, più che per altre città, pittori, incisori e fotografi prediligono dei *topoi* vedutistici più che monumentali<sup>8</sup>: il golfo arcuato, il mare ed il Vesuvio diventano delle vere e proprie icone della città. Anche le emergenze architettoniche vengono percepite quasi come degli



elementi naturali che completano un quadro già ampiamente riconoscibile. Pur nella differenza dovuta alle varie epoche, questa dimensione paesaggistica della città ha comportato la scelta, nelle sue rappresentazioni, di un punto di vista alto e lontano che fino all'età vicereale è coinciso con la rappresentazione della città, dominata da Sant'Elmo, vista dal mare. Successivamente, anche in virtù dell'importanza che il vulcano assume nella vita e nella cultura del luogo, si diffonde la vista da occidente che ha il suo antecedente nella cinquecentesca veduta del fiammingo Joris Hoefnagel che sceglie un punto di vista collinare riprendendo la città dalla Grotta di Posillipo (fig. 5.2.1).

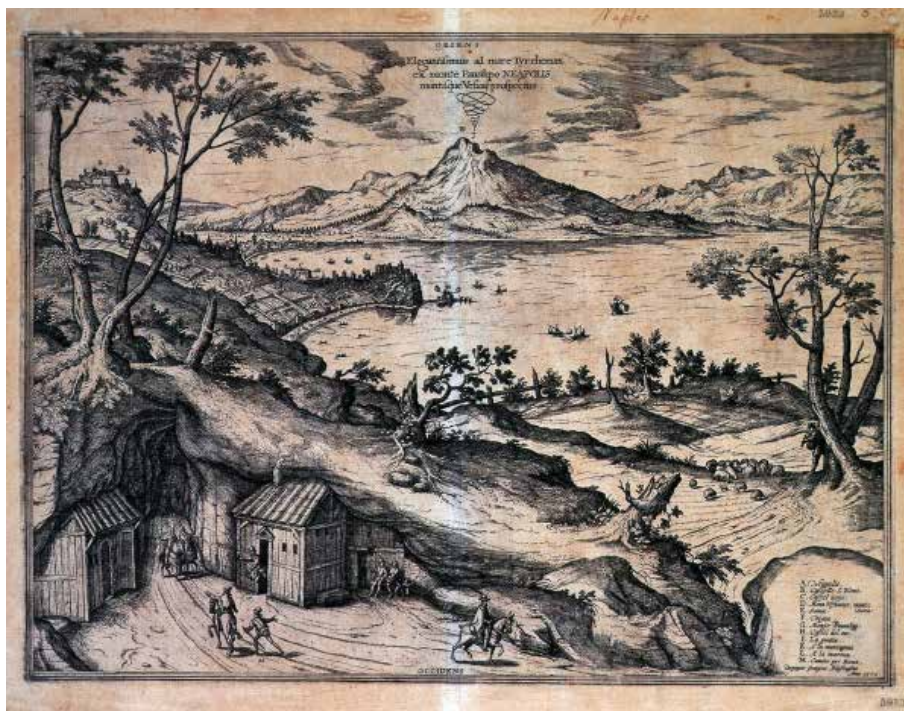


Fig. 5.2.1  
Joris Hoefnagel, *Elegantissimus ad mare Tyrnhum ex monte Pausilipo Neapolis Mintisque Vesuvii prospectus*, 1578 (bulino e achaforte, cm 52,5 x 40,4, Napoli, Certosa di San Martino).

Da questo momento saranno molti i pittori, gli incisori ed i fotografi che sceglieranno questo punto di vista per documentare la bellezza panoramica del golfo, stretto tra le due presenze forti del Vesuvio e dei Campi Flegrei. La sede ideale di questo punto di vista privilegiato è la collina di San Martino con le due fabbriche della Certosa e di Sant'Elmo che diventano delle vere e proprie macchine per la visione per chi è interessato ad esercitare sulla città un tipo di sguardo che permetta di rappresentarla in maniera unitaria

ed in relazione al territorio circostante.

Non è un caso che quando, nel 1781, Ferdinando IV di Borbone chiama a Napoli il più grande cartografo e geografo del tempo, Giovanni Antonio Rizzi-Zannoni, con l'intento di fargli compilare, con criteri più moderni e innovativi, una rappresentazione cartografica del Regno egli scelga come punto di osservazione proprio Castel Sant'Elmo (fig. 5.2.2).

Fig. 5.2.2

In primo piano la garitta nord di Castel Sant'Elmo usata nel 1782 da Rizzi Zannoni per le sue prime osservazioni a Napoli. Stampa tratta dal volume: *Voyage pittoresque ou Description des Royaumes de Naples et de Sicile* (1781-1786).



Rizzi-Zannoni era uno scienziato padovano che elaborava cartografie adottando un metodo innovativo per l'epoca: il rilievo geodetico. La tecnica consiste nel rilevare la posizione esatta di un determinato luogo attraverso l'osservazione delle stelle. Per metterla in pratica è necessario dunque avere un buon punto di osservazione, posto in posizione di rilievo rispetto al contesto, e uno strumento adatto alla misurazione. Castel Sant'Elmo, dominando la città dall'alto, consente di avere una visione a 360° sia del territorio che dell'astro celeste. Le coordinate del castello assumono quindi il ruolo di “punto zero”, centro dell'imponente opera che si conclude solo trentun anni dopo, nel 1812, con l'incisione dell'ultimo foglio dell'“Atlante Geografico del Regno di Napoli” (fig. 5.2.3).

Castel Sant'Elmo diventa il luogo a partire dal quale viene stabilita la posizione di un intero Regno, laboratorio nel quale si sperimenta e si



ricerca, con l'obiettivo di comprendere e rappresentare la realtà circostante. Oggi a memoria di quanto successo, il Comitato per il Bicentenario della morte dello scienziato padovano, ha posto una targa commemorativa che in verità sembra un promemoria troppo debole rispetto al ruolo che il luogo ha rivestito come punto di riferimento per la comprensione del territorio (fig. 5.2.4).

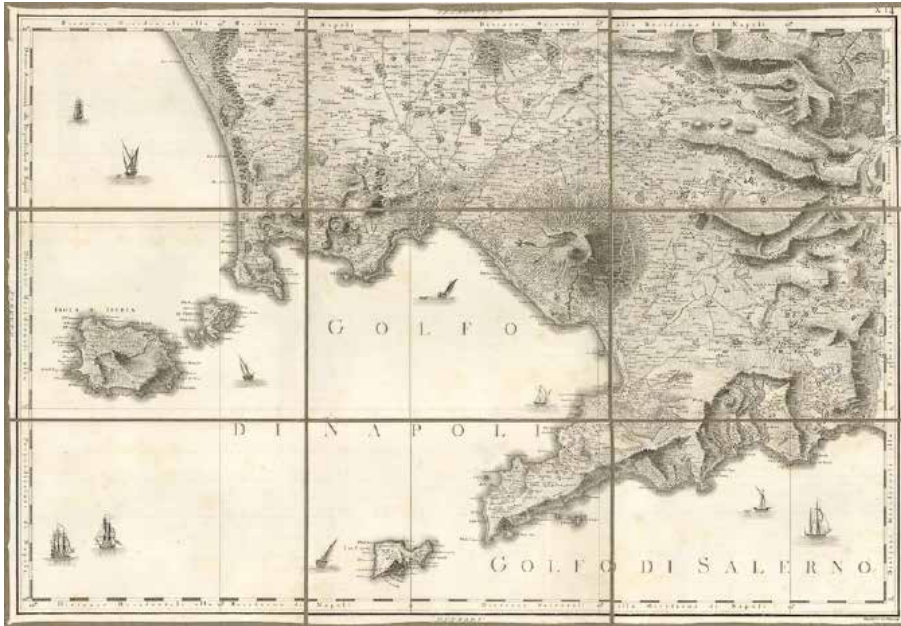


Fig. 5.2.3  
Foglio n.14 dell'Atlante Geografico del Regno di Napoli. Realizzato da Rizzi Zannoni ed inciso su rame da Giuseppe Guerra, 1794.

Un'altra rappresentazione della città vista da occidente è il *Panorama di Napoli e dei suoi dintorni preso dal forte di Sant'Elmo* realizzato nel 1841 dal capitano del 4° Reggimento Svizzero al servizio di Ferdinando II, Georg Friedrich Heilmann. Si tratta di una veduta a 360° della città di Napoli di dimensioni inconsuete (cm 30 X 345) che s'inserisce nella moda ottocentesca delle rappresentazioni panoramiche complete di città. Ad accogliere il disegnatore è proprio Castel Sant'Elmo che è stato accessibile al capitano solo in virtù del suo grado militare. La scelta di un punto di vista interno alla città ha consentito un'ampiezza eccezionale dell'arco visivo che abbraccia tutto il territorio circostante consentendoci di mettere in relazione la città con i suoi dintorni.

La vista della città dall'alto del castello, nonostante si sia modificata per la



Fig. 5.2.4  
Targa commemorativa realizzata nel 2014 per il bicentenario della morte di Rizzi Zannoni.

crescita disordinata dell'*hinterland* e per l'intromissione nel tessuto cittadino di nuovi punti focali, conserva ancora oggi quella capacità di restituire in forma sintetica un'immagine coerente in grado di mostrare il legame tra città e territorio. Tale caratteristica rende particolarmente interessante indagare il legame tra osservatore, città e paesaggio proprio a partire da questa vista.

Lo scrittore Antonio Pascale<sup>10</sup> nel suo ultimo libro *Non scendete a Napoli. Una controguida appassionata alla città*, con l'ironia che lo contraddistingue invita il lettore a guardare la città dall'alto delle mura di Castel Sant'Elmo avvertendolo delle possibili conseguenze che possono derivare dall'avvicinarsi troppo ad una realtà così complessa come quella napoletana. Implicitamente lo scritto affida alla visione dall'alto una doppia funzione, quella di rendere tutto decodificabile in ragione della distanza e quella di contribuire ad una esperienza spirituale attraverso l'inevitabile confronto tra il tutto che si ha di fronte e se stessi.

La città ed il paesaggio, afferma Rosario Assunto, sono spazio che si innalza sopra sé stesso: spazio che non è spazio soltanto per il suo configurarsi come immagine del tempo.

«Epoche ed eventi, istituzioni, credenze, costumi e culture successive diventano simultanee nella immagine spaziale della città. L'individuo trasforma in contenuto della propria vita, attraverso l'emozione estetica della città, quella simultaneità della storia che è anche forma nella quale la vita degli individui viventi nella città è contenuta»<sup>11</sup>.

È tanto vera la riflessione di Assunto che il libro di Pascale prosegue trasformando la distanza in un desiderio di comprensione e comunicazione dei luoghi, attraverso la sovrapposizione dell'esperienza fisica con racconti e ricordi desunti dalla propria vita o dalla vita di altri.

Napoli in circa tre secoli ha accumulato una grande quantità di immagini che la rappresentano. Queste se da un lato hanno contribuito a dare alla città una precisa identità che l'ha resa per sempre riconoscibile ed amata, dall'altro hanno come esautorato i suoi molti abitanti e visitatori dalla possibilità di ricrearsi un'immagine in proprio. Di fatto la vista della città rischia di perdere quella vitalità che deriva dalla costruzione di un

legame personale tra osservatore e luoghi reali che è l'unico vero antidoto al degrado e all'abbandono.

Pascale usa la scrittura come dispositivo di conoscenza e di comunicazione della città mentre noi cercheremo di allestire dei dispositivi percettivi che riescano a tenere insieme l'esperienza fisica del luogo con la sua rappresentazione.

Un'esperienza fisica "in situ" in quanto il visitatore è presente fisicamente in un punto della città dal quale è possibile osservarne i luoghi più rappresentativi ed una esperienza di tipo culturale, "in visu" in quanto egli stesso potrà sperimentare processi di formazione dell'immagine verificando la possibilità di stabilire con i luoghi, attraverso diversi dispositivi per la visione e la rappresentazione, legami di forma diversa.

Per molteplici motivi Castel Sant'Elmo è il luogo ideale dove sperimentare questa sorta di museo dello sguardo.

Il forte nella sua forma attuale deriva dal progetto di Pedro Luis Escrivà che, nel 1537, su incarico di Carlo V, inglobò una vecchia fortificazione angioino-aragonese in una nuova costruzione con l'obiettivo di potenziare la difesa del monte di San Martino (fig. 5.2.5). Come descritto da Luigi Maglio:

«Uno degli aspetti fondamentali nella costruzione della fortezza fu senza dubbio l'adattamento della sua configurazione planimetrica al sito di impianto e proprio a questa necessità si deve la forma atipica che ne scaturirà. [...] A Napoli Escrivà definirà la forma planimetrica del forte partendo inizialmente da un impianto quadrilatero dalla cui modificazione deriverà una figura costituita, sui lati brevi, da rientranze denominate forbici (*forfices*) mentre sui lati lunghi, in posizione intermedia, verranno inseriti dei puntoni (*testudines*) . [...] La fortezza presenta sette livelli diversi, da quello più in basso relativo alle gallerie di contromina ed altri locali sotterranei, fino al più alto costituito dalla piattaforma superiore che delimita l'intero perimetro del forte lungo il quale sono distribuite le artiglierie offensive»<sup>12</sup>.

Grazie alla sua particolare posizione ed alla morfologia della fortificazione, salire al castello e percorrerne il perimetro consente di gettare uno sguardo sulla città di Napoli a 360 gradi. Proprio questa

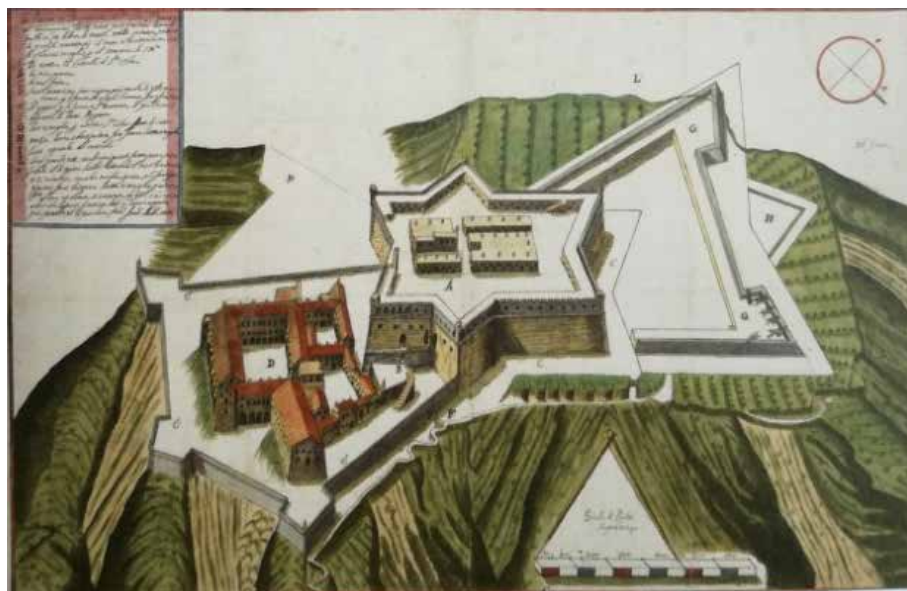


Fig. 5.2.5  
Étienne Dupérac Lafréry, 1566. Particolare  
del forte di S.Elmo.

posizione di dominio ha determinato nel tempo la sua scarsa fortuna come forte di difesa da un attacco esterno, rafforzando invece il suo ruolo di “sentinella” sulla città disposta ai suoi piedi. Questa ambivalenza tra difesa e offesa ne ha segnato le sorti rendendolo più adatto ad arginare eventuali attacchi interni dalla città bassa che non da invasori esterni. Sono state molte le diatribe tra gli ingegneri militari sulle necessità di rendere il forte più adeguato ai più moderni dispositivi bellici, ma ogni tentativo di rafforzarlo non faceva altro che aumentarne l’ambivalenza (fig. 5.2.6).

Fig. 5.2.6

Francesco della Ratti. La pianta in prospettiva di S.to Elmo S.to Martino ed congiungioni delle noue fortificationi l’una di fabrica et l’altra di terra nella pianta vi sono li profili necessarij..., Napoli 1639.



Un forte inattaccabile sarebbe diventato nelle mani di chiunque l’avesse espugnato una potentissima arma di distruzione puntata sulla città e sui suoi abitanti.

Ma sono soprattutto le vicende belliche settecentesche a mettere in evidenza come la fortificazione possa essere utile solo se usata contro la città «perché non è in grado, per le caratteristiche costruttive di rivestire un ruolo diverso da quello antisommossa»<sup>13</sup>. Le scelte operate dall’Escrivà lo condannano ad essere utilizzato quasi esclusivamente come prigione.

Quindi ben prima che le tecniche militari e gli equilibri tra gli stati introducessero nuovi e sempre più tristi modalità di farsi la guerra, Castel Sant’Elmo ha perso la sua natura di forte ed ha cambiato varie funzioni fino a divenire oggi un attivo centro culturale.

Dalla prima mostra, dal titolo “*Mostra dell’aria e della sua conquista*”, organizzata dalla Soprintendenza per i Beni artistici e Storici in collaborazione con l’Alenia nell’autunno del 1989, fino all’ultima iniziativa dell’inaugurazione di “*Novecento a Napoli. Per un museo in progress*”, il Castello è stato la sede di numerose mostre ed eventi che ne hanno utilizzato sia i suggestivi spazi interni che la Piazza d’Armi rendendo accessibile ad un gran numero di visitatori luoghi precedentemente inagibili o poco frequentati<sup>14</sup>.

Nel susseguirsi di queste iniziative ci sono stati alcuni interventi che hanno utilizzato gli spalti del Castello per collocare opere d’arte contemporanea di giovani artisti vincitori del concorso “*un’Opera per il Castello*” che dal 2010 consente ad artisti emergenti di dialogare con il bellissimo contesto di Sant’Elmo. Il tema del Concorso del 2016, curato da Angela Tecce in collaborazione con Claudia Borrelli, è stato *Uno sguardo altrove. Relazioni e incontri* e ci ha fornito l’occasione per arricchire una riflessione sul ruolo strategico del Castello. Si legge nel bando:

«L’istituzione del nuovo Polo museale della Campania fornisce lo spunto per ripensare il ruolo di Castel Sant’Elmo come fulcro di una rete e luogo geograficamente e morfologicamente privilegiato dal quale osservare e collegare visivamente e idealmente tutti i musei del Polo fino ai castelli di Baia e di Montesarchio e alle tre Certose di San Martino, Capri e Padula. Lo sguardo che la fortezza rivolge al vastissimo panorama offre, infatti, la possibilità di rintracciare, concretamente e metaforicamente, nuove relazioni con il territorio circostante. È questo il motivo che ha indotto a privilegiare, per il tema di quest’anno, gli spazi da cui si può godere di una visione completa della città di Napoli, del suo golfo e dei dintorni, verso il Vesuvio, i Campi Flegrei e l’entroterra campano: la Piazza d’Armi e i camminamenti sugli spalti, divengono così nodo centrale di una maglia in cui il dialogo tra istituzioni culturali, fruitori e paesaggio urbano e naturale è costante e ricco di suggestioni.

L’invito rivolto agli artisti è quello di elaborare un progetto che, partendo dalla realtà del luogo storico che ospita il concorso, attraverso azioni, gesti e segni riveli nuove possibilità di intreccio e connessione con l’altro e, tra le pur estreme differenze che caratterizzano le realtà museali del



Polo, instauri un colloquio reale, capace di coinvolgere in prima persona i fruitori del Castello, stimolando il sorgere di relazioni e attivando inedite attribuzioni di senso»<sup>15</sup>.

La giuria ha premiato il progetto di un giovane artista napoletano che ha interpretato il bando ribaltandone completamente il senso negando l'esperienza visiva ed immaginando come un non vedente potesse arricchire la sua capacità sensoriale affacciandosi dagli spalti di Sant'Elmo:

«L'idea verte nell'aprire una finestra che permetta anche ai non vedenti di affacciarsi... ed intende farlo intervenendo sui corrimano dei camminamenti che circoscrivono Piazza d'Armi, attraverso un'installazione che accompagni il fruitore a godere di un paesaggio tattile. Traducendo in Braille, parole di poeti e scrittori, che durante la loro vita hanno avuto modo di incrociare Napoli ed il territorio campano, *follow the shape* cerca di sviluppare un percorso di natura evocativa piuttosto che descrittiva, focalizzando la propria attenzione, più che all'immagine, sull'immaginario, guardando altrove appunto, verso quel luogo che interiorizza ciò che viviamo. Questo percorso ci invita a riflettere sulla vista e sullo spazio in maniera altra: un nuovo modo di incontrare la città ed il panorama di Castel Sant'Elmo»<sup>16</sup>(fig. 5.2.7).



Fig. 5.2.7a

Il progetto di Paolo Puddu *Follow the shape*, che nel 2016 ha vinto la V edizione del concorso *Un'opera per il castello*.

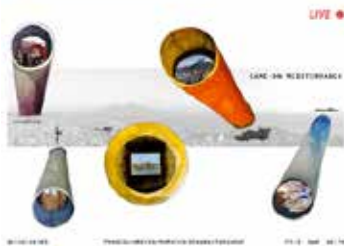


Fig. 5.2.7b

Progetto di Francesco Mastroianni in collaborazione con i 4X0 per la III edizione di *Un'opera per il Castello*, 2014.

Non mi risulta però che ci siano stati progetti o iniziative che abbiano preso in considerazione la possibilità di fare del giro degli spalti del Castello un'esperienza strutturata di visita.

Di fatto chi oggi percorre gli spalti compie un'esperienza fisica molto forte sul piano emozionale ma non può usufruire di nessuno strumento che gli consenta di utilizzare questo shock emotivo per compiere un autonomo percorso di conoscenza sulla città. Gli unici allestimenti che incontra, oltre le opere d'arte disseminate negli spazi delle mura e nella Piazza d'Armi, sono dei pannelli in vetro che dovrebbero servire a riconoscere e dare un nome agli elementi che emergono dalla incredibile vista della città e del territorio circostante.

Mi è capitato più di una volta di osservare gruppi di turisti soffermarsi su questi enigmatici pannelli cercandone il senso di una possibile lettura (fig. 5.2.8).





Fig. 5.2.8  
Pannello turistico.

Un'esperienza di visita arricchita da qualche piccolo e poco invasivo intervento di allestimento consentirebbe di aumentare di grado la qualità di un'esperienza, già di per sé molto forte, e potrebbe trasformare il giro delle mura del Castello in un vero e proprio «dispositivo conoscitivo dove imparare l'arte di guardare la città»<sup>17</sup> alla maniera dell'*Outlook Tower* di Patrick Geddes trasformata, grazie al contributo delle tecnologie attuali, in una sorta di *Overlook museum*.

Questo sforzo organizzativo renderebbe inoltre più appetibile al turismo culturale un luogo della città visitato a tutt'oggi molto meno di quanto meriterebbe. La maggior parte dei flussi turistici si fermano infatti alla visita degli spazi della adiacente Certosa di San Martino ritenendo che la vista dall'alto delle mura, tutto sommato, non aggiunga granché a quella che si gode dai giardini o dal piazzale immediatamente ai piedi del Castello. Del resto anche visitando il sito internet del polo museale<sup>18</sup> si nota che l'offerta si concentra molto sul Museo del Novecento e non calca la mano sulla possibilità unica di esperienza visiva ed emozionale che il luogo offre.

Il progetto intende, con piccoli allestimenti, ottenere più obiettivi: far emergere la vocazione originaria del Castello come “macchina per guardare”, costruire un dispositivo conoscitivo sulla città e sulle sue rappresentazioni e spingerci a sperimentare le possibilità conoscitive insite negli strumenti di visione e di rappresentazione, dai più antichi a quelli tecnologicamente più avanzati.

### 5.3 Sotto tiro: un'installazione per guardare Napoli da Castel Sant'Elmo

È importante dire che questi obiettivi sono possibili perché nessuna delle trasformazioni che hanno interessato Napoli negli ultimi cinquant'anni ha potuto cancellare lo stretto rapporto tra il forte e la città. Nonostante le massicce trasformazioni della collina del Vomero abbiano modificato la percezione originaria del forte, l'edificio appare ancora imponente con le sue mura che sorgono direttamente dal banco tufaceo, come se fossero scolpite, con le uniche interruzioni coincidenti con le aperture studiate per tenere sotto tiro il territorio sottostante.

Tutto nel Castello ci parla di un rapporto forte/città/paesaggio basato sullo sguardo. Uno sguardo dal basso verso l'alto in quanto da qualunque parte della città si guardi verso la collina il forte ne costituisce morfologicamente e cromaticamente la conclusione naturale; ed uno sguardo che dall'alto verso il basso scruta la città tenendola "sotto tiro".

È questo tipo di sguardo e tutte le sue possibili declinazioni che si intende indagare nel progetto.

Il rapporto tra tecniche dell'osservazione e conflitto è stato oggetto di profonde riflessioni da parte di filosofi ed intellettuali<sup>19</sup> che hanno messo in evidenza non solo come sia cambiata la tecnica bellica in funzione degli apparati tecnologici in grado di visualizzare la guerra ma anche come si sia modificata la percezione del conflitto da parte dei soggetti che vi partecipano o che vi assistono da lontano:

«Man mano che gli strumenti di mira sono diventati sempre più sofisticati e versatili essi hanno accompagnato l'armata fuoco, trasformando così la baionetta, il fucile, il cannone non solo in una protesi della mano ma anche dell'occhio, una sintesi sempre più perfetta e amplificata delle capacità sensoriali del soldato. [...] Con l'avvento dell'aviazione – in cui all'uso di mitragliatori e bombe si affiancano cineprese e macchine fotografiche – cambia il modo di percepire la guerra sia dal punto di vista del soldato (lo spazio chiuso e isolato della cabina di pilotaggio si presenta come un involucro impermeabile all'eccesso di stimoli sonori e visivi provenienti dal terreno dello scontro) sia per lo spettatore che, di fronte

alla fotografia aerea, non è più coinvolto nella drammaticità degli eventi e beneficia di un'espansione delle capacità visive. [...] Con l'avvento dei missili teleguidati prima e dei droni poi, l'azione dell'operatore di guerra si è spazialmente dislocata, separandosi fisicamente dall'arma e aumentando l'efficacia distruttiva di quest'ultima.

[...] Il drone è una peculiare tecnologia della visione che genera uno sguardo permanente e potenzialmente onnisciente, capace di sorvegliare e rilevare la condotta del nemico; uno sguardo che può cancellare i confini tra lo spazio civile e quello militare, uno sguardo capace di uccidere»<sup>20</sup>.

Le contemporanee modalità di fare la guerra hanno contribuito a svuotare completamente il Castello dalla sua funzione offensiva<sup>21</sup> che però persiste nella sua conformazione come traccia originaria. Nel percorrere gli spazi interni e il giro dei cammini di ronda appare evidente come il Forte sia nato come dispositivo di sorveglianza e di aggressione. Le aperture che ne segnano la massa compatta di tufo sono tutti alloggiamenti per cannoniere che coprono tutto il territorio cittadino, frammentandolo in una serie di inquadrature corrispondenti alla potenza di gittata degli armamenti. In una planimetria del 1822, redatta dai militari austriaci di stanza a Napoli, si studiano le traiettorie dei cannoni e si propone uno schema di attacco diretto verso la città dall'alto del forte proprio a partire dai coni di gittata (fig. 5.3.1).

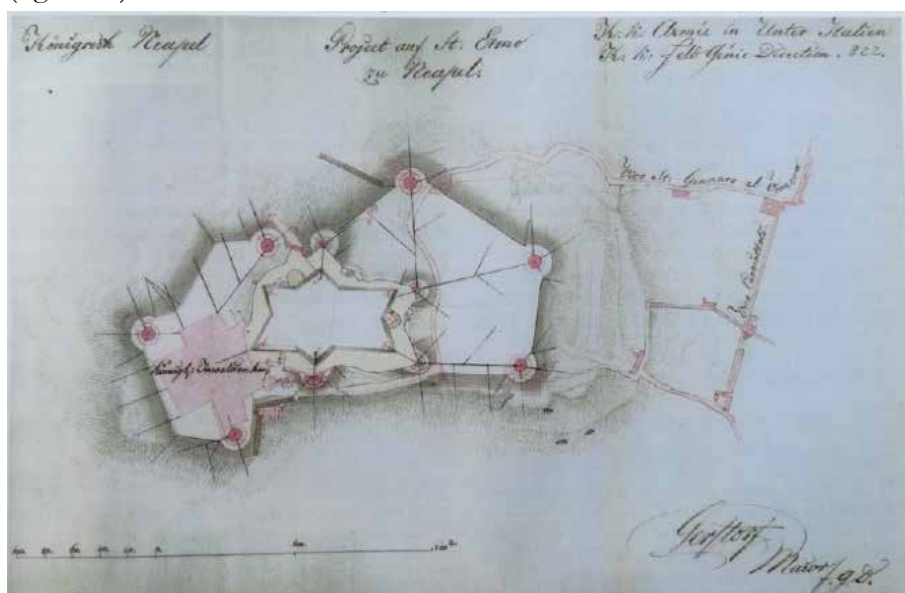
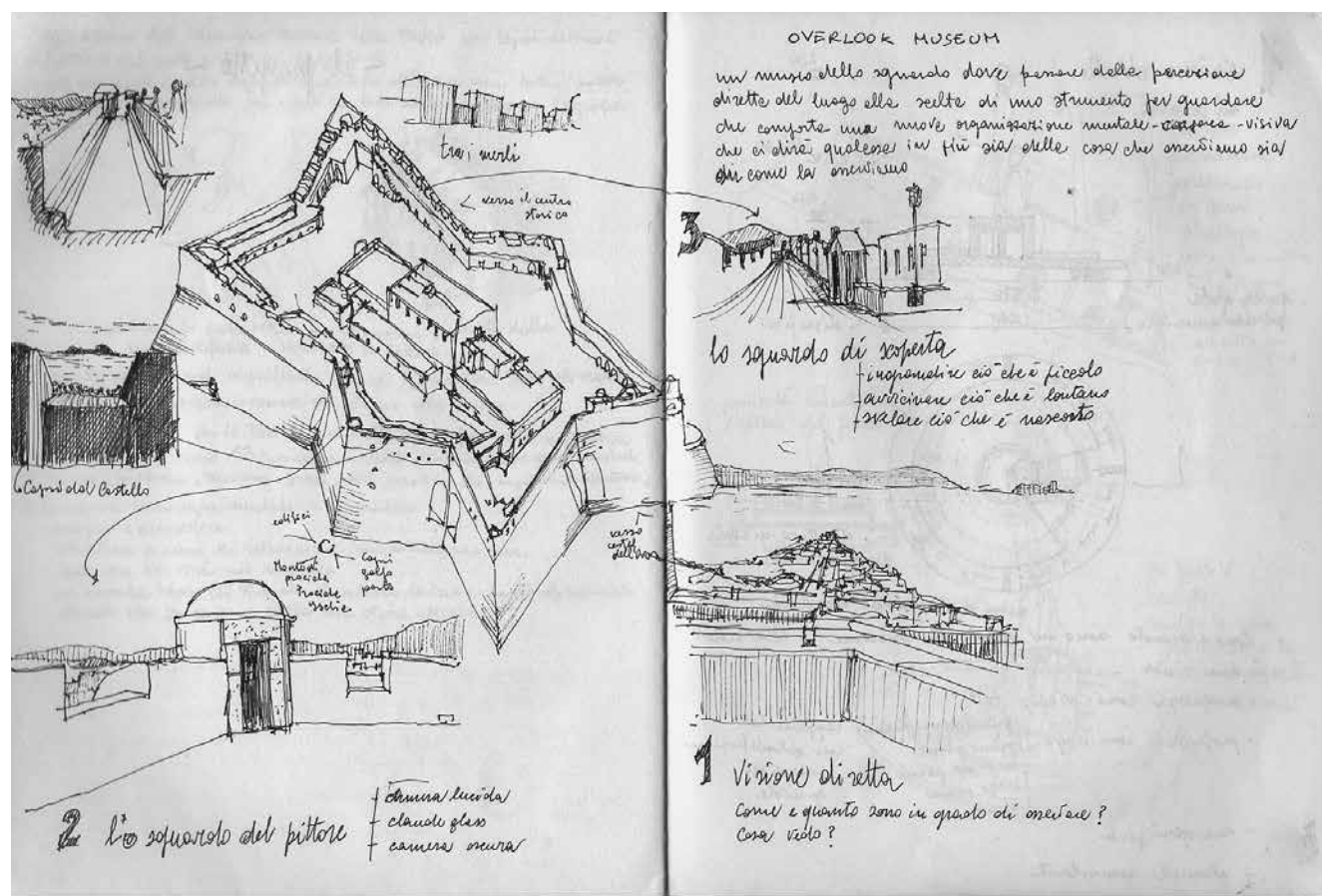


Fig. 5.3.1  
Castel Sant'Elmo. Attacco dalla fortezza alla città. Vienna. Kriegsarchiv. 1822.

Lungo il percorso delle mura, in luoghi specifici opportunamente allestiti, sono offerti ai visitatori dei momenti di sosta in cui sperimentare diversi sguardi sulla città con specifici dispositivi atti ad accompagnarne l'esperienza. . Il progetto in questa fase ne ha individuati tre che sono diventati delle ipotesi di piccoli allestimenti che devono essere considerati semplicemente delle occasioni per verificare la possibilità di rendere concreta la riflessione. I tre punti corrispondono a diverse modalità di visione e sono stati definiti: la visione diretta, lo sguardo del pittore, lo sguardo di scoperta (fig. 5.3.2).

Fig. 5.3.2  
Schizzo di Castel Sant'Elmo con  
l'individuazione dei luoghi scelti per gli  
allestimenti.



### 5.3.1 La visione diretta

Il primo allestimento si propone di indagare le potenzialità della visione diretta attraverso delle postazioni collocate in luoghi specifici del giro del cammino di ronda sulle mura del Castello. Guardando il panorama utilizzando queste installazioni sarà possibile acquisire contemporaneamente una visione della città e del territorio circostante ed una maggiore consapevolezza di come, quanto e cosa sono in grado di osservare ad occhio nudo.

Kevin Lynch afferma che una città si riconosce grazie al suo grado di figurabilità, in realtà nel testo originale il termine usato è *imageability* (che si potrebbe tradurre con *immaginabilità*): «cioè la qualità che conferisce ad un oggetto fisico un'elevata probabilità di evocare in ogni osservatore un'immagine vigorosa. Essa consiste in quella forma, colore o disposizione che facilitano la formazione di immagini ambientali vividamente individuate, potentemente strutturate, altamente funzionali. Essa potrebbe venire denominata “leggibilità” o forse “visibilità” in un significato più ampio, per cui gli oggetti non solo possono essere veduti, ma anche acutamente e intensamente presentati ai sensi». In genere questa qualità appartiene agli oggetti artistici ma può essere estesa a molte città italiane, Lynch la riconosce a Venezia e Firenze in particolare ma avrebbe inserito nella lista anche Napoli se avesse fatto esperienza della sua vista dall'alto.

Una città altamente “figurabile” si presta, secondo Lynch, ad essere continuamente uno stimolo per i sensi, favorisce l'orientamento e incrementa la consapevolezza della propria relazione con l'ambiente con cui interagiamo. Nonostante questo carattere di figurabilità, riconosciuto da Lynch nel 1960 alle città storiche italiane permanga ancora oggi, è incontestabile che molti luoghi hanno perso la capacità di tessere relazioni forti con gli abitanti.

Le cause di questo scollamento sono dovute in parte a modifiche strutturali della forma e del funzionamento della città ma anche al cambiamento dei nostri sistemi percettivi sempre meno abituati ad entrare in contatto con i luoghi attraverso il contatto diretto dei sensi. La tesi di Lynch è che si



può rafforzare l'immagine della città in tre modi: con un'azione sulla sua forma, con artifici simbolici che amplino la conoscenza dell'osservatore (testi scritti o mappe che descrivono come l'ambiente si sia coerentemente formato) e attraverso la "rieducazione di colui che percepisce" che sottoposto a stimoli nuovi può disincagliare il suo sistema percettivo dall'abitudine e giungere ad un'estensione e ad un approfondimento della percezione dei luoghi anche quando si tratta di un sistema complesso come la città metropolitana.

Quando Lynch scrive il suo riferimento è la città americana, ma ormai anche i cittadini di Napoli si muovono e lavorano in una regione metropolitana ampia e fanno fatica ad identificare e strutturare un luogo cresciuto in maniera poco preordinata ed intenzionale in cui spesso mancano gli elementi atti ad innescare quel processo di formazione di un'immagine mentale che consente alle persone di legare le esperienze ad i luoghi. Tuttavia è ancora possibile tirare fuori dalla confusione percettiva un'immagine vigorosa della città, potenziando ed aumentando la capacità dell'osservatore, «insegnandogli a "vedere" la sua città, a osservare le sue forme svariate e come esse si ingranano l'una nell'altra» .

In un'area così estesa come quella metropolitana sarebbe impossibile avere una costante identità di immagine in ogni punto ma, afferma Lynch: «Vi sarebbero figure dominanti e sfondi più estesi, punti focali e tessuto connettivo. Ma intensa o neutra, ciascuna parte sarebbe presumibilmente chiara, e chiaramente connessa al tutto» .

Lynch si rivolge nel suo testo ai pianificatori auspicando che possano integrare i propri strumenti di pianificazione con un "piano visivo" per la città o l'area metropolitana che abbia l'obiettivo di rafforzarne o preservarne la pubblica immagine.

La legislazione italiana, già nelle prime leggi di tutela e nell'attuale Codice dei Beni Culturali ha considerato il paesaggio come un bene da proteggere fino alla recente ratifica della Convenzione Europea del Paesaggio firmata a Firenze nel 2000. A livello internazionale di particolare rilevanza è il Memorandum di Vienna che il World Heritage dell'UNESCO ha stilato nel 2005 come linee guida e raccomandazioni per le città e i centri storici



inseriti nella prestigiosa lista dei siti UNESCO. Nel documento una specifica enfasi è data alla protezione delle vedute della città, delle vedute dei tetti, dei principali assi visivi, considerate parti integranti dell'identità del paesaggio storico urbano. Il centro storico di Napoli è stato inserito nella lista dell'Unesco nel 1995 insieme a quelli di altre città italiane. A Firenze una ricerca del Dipartimento di Rilievo e Progettazione della Facoltà di Architettura ha portato avanti il "Rilievo Critico del Paesaggio Urbano" con l'obiettivo primario di individuare e collocare nello spazio i più importanti punti di osservazione privilegiata definiti coerentemente di Belvedere. Ogni punto di Belvedere è stato considerato per le possibilità che offre allo sguardo di percepire gli elementi qualificanti l'immagine e l'identità del paesaggio urbano e di individuare la rete di relazioni esistente (fig. 5.3.1.1).

Fra questi sono stati evidenziati:

- Elementi di attrazione visiva: in genere emergenze di valore architettonico, storico, paesaggistico;
- Elementi di detrazione visiva: elementi percepiti come incompatibili con il contesto, estranei, fonte di degrado urbano;
- Elementi di identità delle comunità locali: elementi attrattori che le comunità che abitano i luoghi identificano come propri;
- Assi di fruizione visiva: sono gli assi di impostazione del canale visuale da punti panoramici o lungo percorsi;
- Percorsi di fruizione visiva: sono percorsi unione di luoghi di pregio storico-artistico, con valenza paesaggistica;
- Fasce di interruzione percettiva-visuale, sono assi di criticità del sito;

Lo studio si rivolge al pianificatore ed all'amministratore, fornendogli uno strumento di analisi per valutare qualsiasi azione che rischi di indebolire i valori estetici e visuali del Centro Storico di Firenze .

Questa sperimentazione intende servirsi degli strumenti messi a punto nel rilievo critico rivolgendosi direttamente al cittadino osservatore facendogli sperimentare le possibilità della visione diretta e mettendolo nella condizione di "rilevare criticamente".

Nella prima installazione il fruitore è invitato a salire su una sorta di podio



Fig. 5.3.1.1

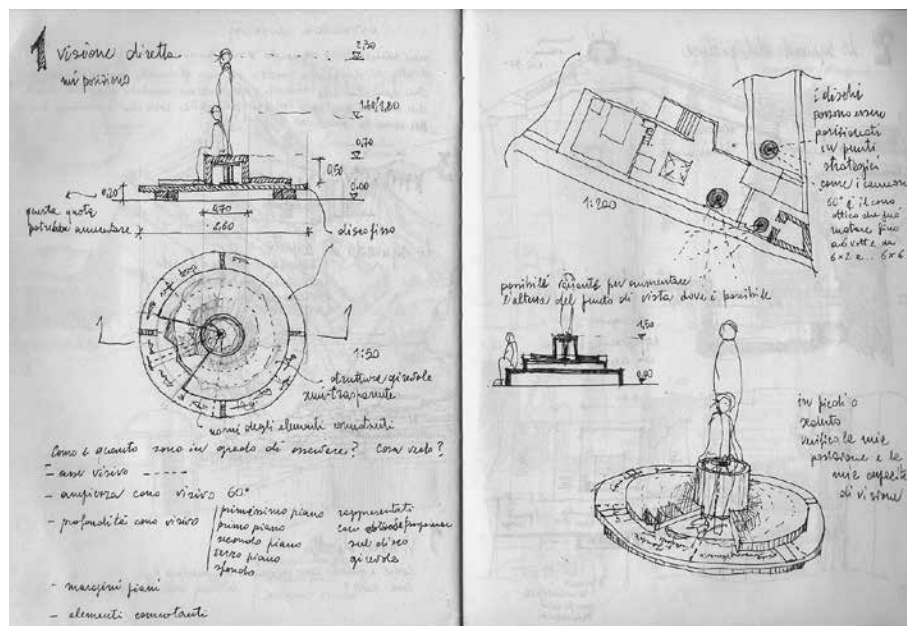
Il sistema dei belvedere della collina sud di Firenze.

Immagine tratta da: Francini Carlo, Capitanio Carolina (a cura di), *bel\_Vedere\_firenze*, edito da Francini Carlo, Capitanio Carolina, Firenze 2009.

circolare unito ad un disco semitrasparente che ruota a scatti di  $60^\circ$  su un disco fisso sottostante (fig. 5.3.1.2).

Fig. 5.3.1.2

Schizzo di un'ipotesi di allestimento a Castel Sant'Elmo sulla visione diretta.



La sovrapposizione di questi due dischi consente di incrociare alcune informazioni essenziali con diverse componenti percettive che gli consentono di:

- orientarsi, individuando i punti cardinali;
- collocarsi dal punto di vista territoriale, nominando e mettendo in relazione alcuni elementi del paesaggio;
- valutare l'ampiezza, la profondità e l'asse del proprio cono visivo;
- individuare i piani visivi, dal primo piano allo sfondo;
- distinguere e nominare gli elementi connotanti presenti nei diversi piani.

L'esplorazione inizia con una scelta, quella di salire in un punto privilegiato da cui osservare il panorama, e prosegue in maniera attiva in quanto, per allineare le informazioni ai dati percettivi, è necessario ruotare l'installazione. Questa forma di partecipazione fisica, seppure minima, determina un maggiore coinvolgimento dell'osservatore che arriva alla decodifica dei dati percettivi dopo aver manifestato fisicamente la sua intenzionalità di accedervi, muovendo l'installazione.

L'obiettivo di quest'azione di rilievo critico è duplice: da un lato

L'osservatore individua gli elementi del paesaggio urbano attivamente, e quindi se ne appropria, dall'altro acquisisce una maggiore consapevolezza di come, quanto e cosa è in grado di osservare ad occhio nudo.

In altri punti del percorso sarà invitato a compiere esperienze di visione più mediate che gli consentiranno di accedere ad altri aspetti del reale in grado di toccare in altri modi la sua sensibilità ed il suo sistema percettivo.

### 5.3.2 Lo sguardo del pittore

In questa parte dell'allestimento si intende sottoporre lo sguardo dell'osservatore ad una sorta di ginnastica visiva che lo costringa a rapportarsi con la realtà in maniera analoga a quanto fa un pittore quando si confronta con il paesaggio. La nascita del paesaggio come genere pittorico è legata all'apparire di una nuova esperienza di visione e registrazione della realtà in cui la dimensione oggettiva legata all'osservazione dal vero ed alla funzione documentaristica si fonde con quella soggettiva ed emotiva legata alle esperienze personali ed al ricordo. L'intento di quei pittori era quello di realizzare un oggetto artistico frutto di questa nuova esperienza di visione. Queste installazioni intendono utilizzare la capacità del disegno di determinare un contatto tra le persone, intese come comunità allargata dei cittadini, ed i luoghi della loro esistenza. In uno scritto del 1960 Le Corbusier ci aiuta a definire il concetto:

“Quando si viaggia e si è pratici delle cose visive: architettura, pittura o scultura, si guarda con i propri occhi e si disegna al fine di mettersi dentro, nella propria storia, le cose viste. Una volta entrate le cose grazie alla matita, esse restano per la vita: sono scritte, sono iscritte” .

Traspare nelle parole del grande architetto il valore del disegno come esperienza intima, corporea. Per disegnare dal vero si sta fisicamente in un posto, lo si percepisce in tutte le sue componenti e con tutti i sensi: lo si annusa, lo si ascolta, si ha freddo o caldo, ci si stanca per la posizione. Ma soprattutto lo si osserva con una concentrazione tutta speciale finché non si stabilisce con quel luogo un legame unico che solo in parte sarà trasferito nel disegno che qualche volta risulta essere solo un pretesto per avviare l'esperienza.

Disegnare non è solo una pratica visiva ma è tattile, uditiva, olfattiva, direi

perfino digestiva. Quando si disegna una cosa che si ha davanti bisogna guardarla intensamente, riuscire a capirne l'essenza, decidere quali parti scartare e quali tenere insomma bisogna mangiarla con gli occhi. Se si riesce a fare questo si finisce per portarsi via un pezzetto di quello che si è vissuto, lo si metabolizza facendolo proprio per sempre. Esattamente come avviene per il cibo. Disegnare dal vero è quindi un'esperienza corporea che metabolizza la realtà.

Per percepire intensamente il mondo ci vuole un senso che va oltre i cinque sensi tradizionali: il senso definito aptico. La percezione aptica è attiva e avviene soltanto secondo la volontà di chi svolge l'esplorazione. Questa esplorazione attiva presuppone che ci sia una percezione sia dell'oggetto esplorato che del nostro corpo durante l'attività di esplorazione il cui fine non è solo creare un'immagine ma instaurare una relazione corporea tra osservatore e cosa osservata.

Nei numerosissimi schizzi dal vero che l'architetto portoghese Alvaro Siza fa dei luoghi che visita sono disegnati quasi sempre la sua mano o un piede in primo piano (fig. 5.3.2.1), talvolta entrambi, quasi a voler lasciare traccia della sua presenza fisica, del suo corpo in movimento nel luogo rappresentato.



Fig. 5.3.2.1

Alvaro Siza, Novembre 1981, Corseaux.  
Schizzo con penna Bic. Collezione privata,  
Francia.

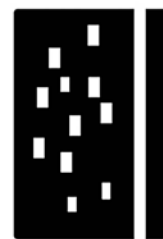
Ci sono molte persone che pur non essendo né pittori né architetti usano il disegno dal vero come pratica quotidiana di conoscenza e condivisione della realtà. Di tutte le nature del disegno esse usano quella che ne fa un efficacissimo strumento per entrare in contatto col mondo.

È quello che fa la comunità degli urban sketchers, un gruppo di disegnatori che ha trovato un grandissimo impulso in questi ultimi anni grazie alle possibilità offerte dalla rete. È appunto in rete che possiamo rintracciare il manifesto del gruppo in otto punti :

1. Disegniamo sul posto, all'aperto o al chiuso, catturando ciò che cogliamo attraverso l'osservazione diretta
2. I nostri disegni raccontano la storia di ciò che ci circonda, dei luoghi in cui viviamo e di quelli dove viaggiamo
3. I nostri disegni sono una registrazione del tempo e dello spazio
4. Siamo fedeli alle scene che osserviamo
5. Utilizziamo ogni genere di strumento e preserviamo il nostro stile individuale
6. Ci sosteniamo a vicenda e disegniamo insieme
7. Condividiamo i nostri disegni online
8. Mostriamo il mondo, un disegno alla volta

L'esperienza sembra non essere molto diversa dalla tradizione del carnet de voyage ed in qualche modo l'uso di strumenti tradizionali del disegno e l'abitudine di contrappuntare con il testo i propri schizzi rafforza questa parentela. Tuttavia il fondatore del movimento, Gabriel Campanario, dalle pagine del suo blog lancia la sfida di un disegno al giorno da realizzare semplicemente guardando fuori della propria finestra. Anche il logo degli UrbanSketchers (fig. 5.3.2.2), creato dal designer e architetto italiano Franco Lancio, allude ad un album da disegno ed insieme ad una facciata urbana con diverse finestre corrispondenti ai diversi punti di vista di ogni Sketcher.

Nelle intenzioni del fondatore non c'è quindi solo l'idea del viaggio e della sua rappresentazione, quanto piuttosto la volontà di aumentare il legame tra le persone ed il posto in cui vivono attraverso la vista aptica ed il disegno. La creazione di un'immagine attraverso lo schizzo dal vero



i'm an **urban sketcher**

Fig. 5.3.2.2  
Logo degli Urban Sketchers creato dal  
designer e architetto italiano Franco Lancio.



comporta necessariamente un incontro tra osservatore e cosa osservata in cui l'osservatore è parte attiva e consapevole. L'incontro tra la natura tradizionale del disegno e le opportunità di connessione offerte dalla rete rende il fenomeno ancora più interessante. Quest'incontro è efficacemente sintetizzato negli ultimi tre punti del manifesto degli USK, impossibili da realizzare senza la rete, da cui emerge tutto il valore innovativo dell'esperienza. I principali elementi di novità consistono: nel passaggio da una dimensione singola ad una collettiva del disegno dal vero, in quanto si disegna insieme su itinerari condivisi e predefiniti. Un altro elemento importante è la condivisione dei risultati: attraverso la pubblicazione dei disegni on line si passa da una dimensione intima e privata del disegno, utile a chi disegna, ad una pubblica, utile anche a chi guarda successivamente i disegni (fig. 5.3.2.3).



Fig. 5.3.2.3  
L'Aquila, ottobre 2010. Matite vs macerie.  
Schizzi di Simonetta Capecchi.  
tratto da: <http://inviaggiocoltaccuino.blogspot.it/search?q=una+carriola+di+disegni>.



Tutte le installazioni di questo gruppo intendono fare tesoro di esperienze di questo tipo utilizzando il disegno dal vero come un collante tra persone e luoghi attraverso il potenziamento dell'osservazione.

Molte delle pratiche di registrazione dal vero dell'inizio dell'Ottocento si servono di strumenti ottici come supporto al disegno ed ognuno di essi riesce a determinare un rapporto con il reale di un particolare tipo.

Il primo capitolo di questa ricerca si è soffermato sul passaggio dai dispositivi di visione legati ad un modello classico di visione, come la camera oscura, ai dispositivi che derivano dagli studi sull'ottica fisiologica e soggettiva.

Uno studio approfondito sul rapporto tra paesaggisti napoletani e strumenti ottici, in particolare con la camera lucida, si deve ad Erna Fiorentini che nel suo saggio, *Nuovi punti di vista. Giacinto Gigante e la camera lucida a Napoli*, mette in evidenza come nelle analisi critiche, sebbene sia dato per assodato l'uso di strumenti per il supporto al disegno, ci sia una costante sottovalutazione nell'indagare di quale tipo di strumento ci si serviva effettivamente e quale fosse la sua natura. La sua analisi conferma la convinzione che ad ogni strumento corrisponde una particolare modalità di filtrare la realtà e che il dato interessante non è tanto l'esito, che si concretizza nella rappresentazione, quanto piuttosto la modalità della relazione che si stabilisce tra realtà e soggetto osservatore.

Questa parte dell'allestimento prevede tre momenti di sosta in cui il fruitore incontra diversi strumenti ottici per la visione e la rappresentazione del paesaggio che lo costringono ad esercitare tre distinte modalità di visione che possono eventualmente concretizzarsi in altrettanti modi di rappresentare il panorama.

Il primo di questi punti di sosta è allestito con la camera lucida, strumento che a Napoli era arrivato in vari modi: attraverso gli sgoccioli del Grand Tour, insieme ai numerosi archeologi che visitavano Pompei ed Ercolano e grazie agli esperti di scienze naturali come il fisico ed astronomo John Herschel che, come riportato da Erna Fiorentini, si serve della camera lucida per documentare in forma visiva sia i luoghi che attraversa nel suo viaggio sia i suoi studi di mineralogia sul Vesuvio. Un altro importante



Fig. 5.3.2.4

Prima fase di utilizzo della camera lucida per un disegno di paesaggio. Napoli osservata dall'alto della cinta muraria di Castel Sant'Elmo (verso Est). I pezzi sono staccati gli uni dagli altri, la mancanza di sintesi rende il luogo poco riconoscibile. Disegno dell'autore, 160x135 mm, matita su cartoncino. Realizzato in 4 minuti.

canale di distribuzione dello strumento a Napoli è l'Ufficio Topografico Militare nel quale è documentato l'arrivo tra il 1818 e il 1819 di almeno cinque camere lucide delle diciotto ordinate da Ferdinando Visconti, direttore dell'Ufficio dal 1814, al suo amico modenese, fisico e costruttore di strumenti ottici, Giovanni Battista Amici. Lo strumento si diffonde a tal punto che Napoli diventa un centro di produzione indipendente sotto la direzione del professore di Fisica Sperimentale all'Università di Napoli, Gennaro De Conciliis che segue il brevetto di Amici per soddisfare le esigenze dei numerosi utilizzatori. Dello strumento vengono sperimentate tutte le possibilità che sono riconducibili alla sua capacità di potenziare la percezione della realtà al fine di ottenerne una rappresentazione accettabile. La camera lucida mette anche i non esperti in condizione di usare il disegno dando la sensazione di un ricalco della realtà. Come è stato chiarito nel secondo capitolo, il funzionamento dello strumento è semplice mentre non lo è altrettanto la sua utilizzazione che richiede un coinvolgimento fisico dell'utilizzatore in termini di sforzo e di concentrazione.

Avendo letto alcune tra le testimonianze accumulate negli anni ed avendo provato direttamente lo strumento, posso affermare che delineare un oggetto riconoscibile non è un'operazione né semplice, né istantanea. È necessaria una certa pratica per migliorare le proprie capacità. Queste capacità non sono grafiche ma risiedono tutte nella connessione occhio/mano. Nei primi tentativi di utilizzo del dispositivo si ha la sensazione di non riuscire ad "allineare" mano ed occhio. Lo sforzo è tutto nel cercare di riequilibrare questa sensazione che è stata descritta come analoga ad un "passo falso", cercando di determinare un flusso continuo tra occhio, mano e linea tracciata. Forse è questo il motivo per cui dai primi tentativi in cui il disegno è molto frammentato (fig. 5.3.2.4) si passa man mano ad un tratto continuo che fa somigliare i disegni realizzati con la camera lucida a quelli di puro contorno consigliati in molti manuali di disegno dal vero per arrivare ad una corretta riproduzione della forma, libera da pregiudizi interpretativi. Solo se il tratto si chiude la forma diviene riconoscibile ed il disegnatore vede ricompensato il suo sforzo. Con il tempo si impara anche ad aumentare il campo visivo attraverso leggeri movimenti della

testa che costringono a realizzare il disegno per parti rimandando alla fase immediatamente successiva il lavoro di ricucitura (figg. 5.3.2.5, 5.3.2.6).



Fig. 5.3.2.5  
Seconda fase di utilizzo della camera lucida per un disegno di paesaggio. Napoli osservata dall'alto della cinta muraria di Castel Sant'Elmo (verso Sud/Est). Si è tenuto conto della gerarchia tra le linee e si è cercato di ampliare il campo visivo raccordando le due parti. Disegno dell'autore, 160x270 mm, matita su cartoncino. Realizzato in 20 minuti

Fig. 5.3.2.6  
La verifica delle distorsioni, realizzata successivamente con Adobe Photoshop sovrapponendo il disegno di fig.6 alla fotografia, mostra alcuni errori di esecuzione.



In questo caso la componente interpretativa del disegnatore è elevata ed è solo il fatto di stare fisicamente nel luogo in cui si disegna che consente, attraverso un lavoro di interpretazione, di ricostruire l'integrità del disegno senza dar luogo ad eccessive distorsioni (figg. 5.3.2.7, 5.3.2.8).

Fig. 5.3.2.7

Terza fase di utilizzo della camera lucida per un disegno di paesaggio. Napoli osservata dall'alto della cinta muraria di Castel Sant'Elmo (verso Sud/Ovest). Rispetto al disegno precedente è stato fatto un tentativo di replicare i valori cromatici con l'acquerello. Disegno dell'autore, 160x270 mm, matita su carta da acquerello. Realizzato in 15 minuti.



Fig. 5.3.2.8

La verifica delle distorsioni, realizzata successivamente con Adobe Photoshop sovrapponendo il disegno di fig.8 alla fotografia, mostra molti meno errori del disegno di fig. 6. I due tentativi sono stati fatti nello stesso giorno dopo aver fatto altri quattro esercizi intermedi.



Questo coinvolgimento del corpo del disegnatore sposta la questione dal piano del disegno a quello della propriocezione.

João Dos Santos uno studioso portoghese, analizza questo ed altri aspetti legati all'uso di drawing machines. Il suo interesse si concentra specialmente sulla camera oscura e sulla camera chiara ed in particolare sulla loro capacità di mediare il rapporto tra disegno e visione. Nella sua tesi di dottorato in disegno nel 2013 ha proposto inoltre un aggiornamento digitale della camera oscura e della camera chiara come macchine di disegno e di visione che non ha nulla in comune con le applicazioni che oggi si possono utilizzare su diversi dispositivi digitali. In realtà le versioni digitali che ho avuto modo di sperimentare non aggiungono nulla all'esperienza percettiva limitandosi a fornire un sistema per il ridisegno di un'immagine proiettata. Esse conservano del dispositivo originale soltanto la sovrapposizione tra immagine mano e foglio da disegno.

Al contrario esistono delle versioni contemporanee dello strumento, acquistabili on-line, pressoché identiche al dispositivo ottocentesco. In questo caso il mondo digitale viene utilizzato solo per condividere in rete i suggerimenti e le esperienze. Una delle community più interessanti è quella che fa capo a neolucida, un progetto finanziato attraverso una campagna di raccolta fondi su kickstarter che ha visto in poco tempo più di 20.000 dispositivi distribuiti tra aspiranti disegnatori in tutto il mondo che hanno potuto usufruire, grazie ai social network, dei suggerimenti degli altri utilizzatori.

Sembra quindi che lo strumento, nato per i non specialisti, dopo essere stato utilizzato dai pittori, possa tornare oggi alla sua vocazione originaria consentendo a chi lo sceglie di modificare la percezione della realtà poiché ci troviamo di fronte ad un dispositivo che consente, anzi potenzia la partecipazione attiva dell'osservatore.

Nella trasposizione sul foglio da disegno la realtà viene mediata con la propria esperienza per cui la rappresentazione che si ottiene è un interessante connubio di precisione ed interpretazione che certamente è frutto di un rinnovato rapporto con il luogo. L'allestimento di postazioni per il disegno con la camera lucida potrebbe dare anche ai non esperti la



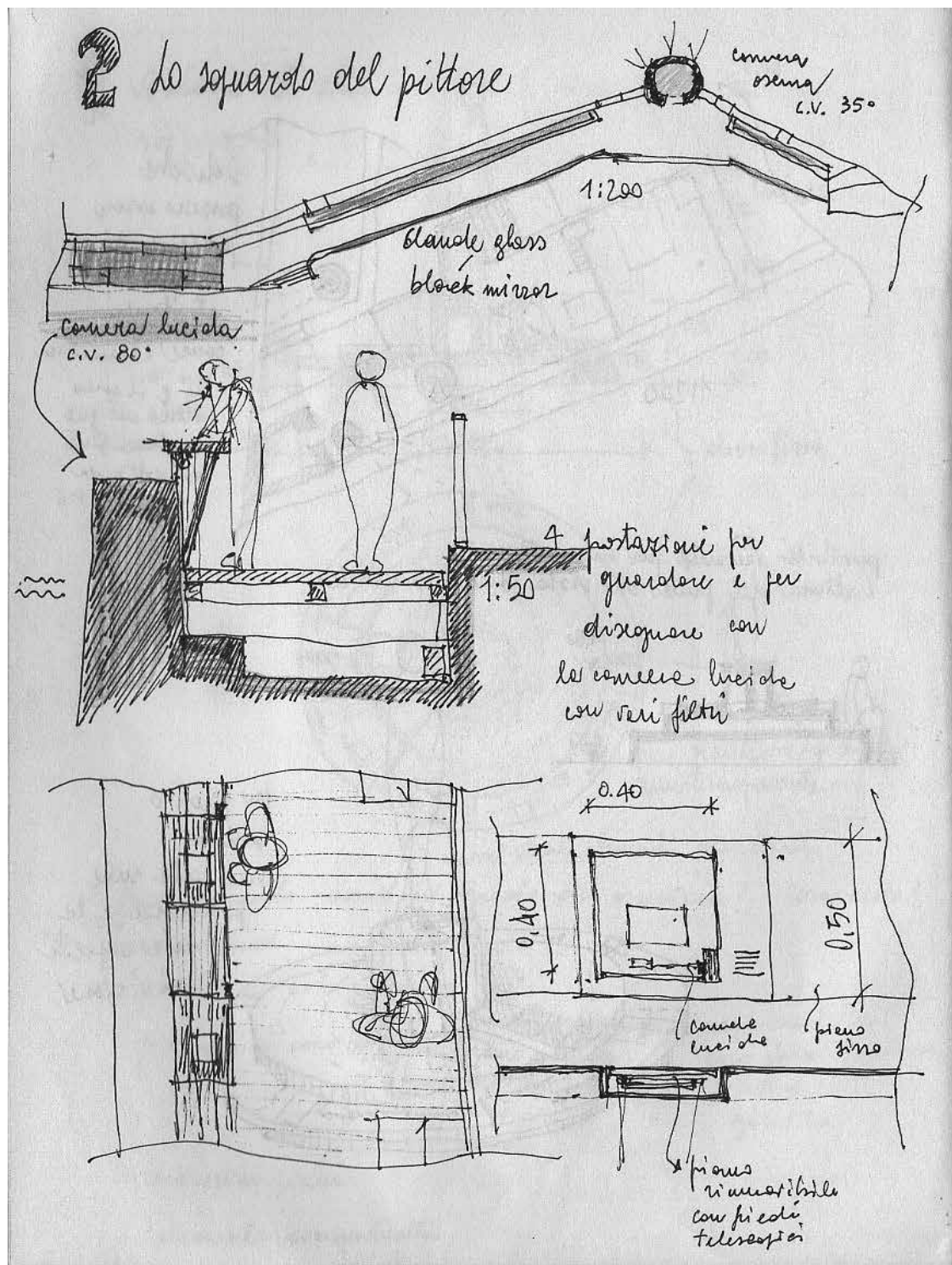
## Overlook.

Dispositivi per riattivare lo sguardo sulla città

Fig. 5.3.2.9

Schizzo di un'ipotesi di allestimento a Castel Sant'Elmo con la camera lucida.

possibilità di esercitare la propria osservazione e la propria capacità di rappresentazione (fig. 5.3.2.9).





Ciascuno potrebbe avere l'occasione di crearsi un'immagine del luogo da condividere eventualmente con altri utenti in una specifica community da creare sui social network esistenti.

Il percorso di osservazione e disegno continua con l'esperienza di un altro dispositivo ottico in uso tra Sette e Ottocento tra i pittori di paesaggio ma anche tra i viaggiatori del Grand Tour e tra i turisti: il Claude Glass. Questo specchio convesso, spesso tascabile deve il suo nome al pittore del tardo Settecento Claude Lorraine che lo utilizzava per esaltare il carattere pittoresco delle scene ritratte.

Di fronte all'immensità della scena da dipingere l'artista si posizionava di spalle e la guardava riflessa in uno specchio convesso che aveva una duplice funzione: poiché era provvisto di una patina anticata donava a ciò che vi era riflesso un carattere pittorico, modificandone la percezione, e circoscriveva un dettaglio dall'enormità della scena (fig. 5.3.2.10). Entrambe queste caratteristiche filtravano la realtà rendendola più adatta ad essere dipinta secondo il gusto del tempo. Anche oggi spesso guardiamo il mondo di spalle attraverso dei device che sono diventati il nostro modo di filtrare la realtà rendendola trasportabile e manipolabile con un click (fig. 5.3.2.11).



Fig. 5.3.2.10  
Disegno di Thomas Gainsborough che ritrae un artista, forse un autoritratto, mentre tiene in una mano il Claude Glass e con l'altra disegna, British Museum.

Fig. 5.3.2.11  
Turisti si fotografano sul belvedere della Cupola di Santa Maria del Fiore a Firenze.





Fig. 5.3.2.12  
Foto sul giro di mura di Castel Sant'Elmo,  
lato ovest, verso la torretta circolare.

Il dispositivo che proponiamo in questa installazione, anche se si avvale delle stesse azioni del modificare e del circoscrivere degli attuali device, richiede un tempo di fruizione più lungo ed una disposizione a guardare la realtà con occhi nuovi. Si ipotizza di posizionare l'installazione lungo il giro delle mura della piazza d'armi, verso ovest, dove il camminamento scende in una sorta di corridoio delimitato da due balaustre. Quella verso l'esterno ha un'altezza tale da impedire la vista del mare e del panorama che riappare solo a tratti nei pochi punti in cui il muro si abbassa incorniciando frammenti di golfo (fig. 5.3.2.12). Utilizzando il Claude Glass in varie forme e dimensioni l'allestimento trasforma la balaustra interna in una sorta di galleria in cui, muovendo i vari specchi ognuno può avere la possibilità di ritagliare dal tutto la parte che maggiormente ha colpito la sua curiosità ed eventualmente riprodurla nella maniera che considera più opportuna (fig. 5.3.2.13).



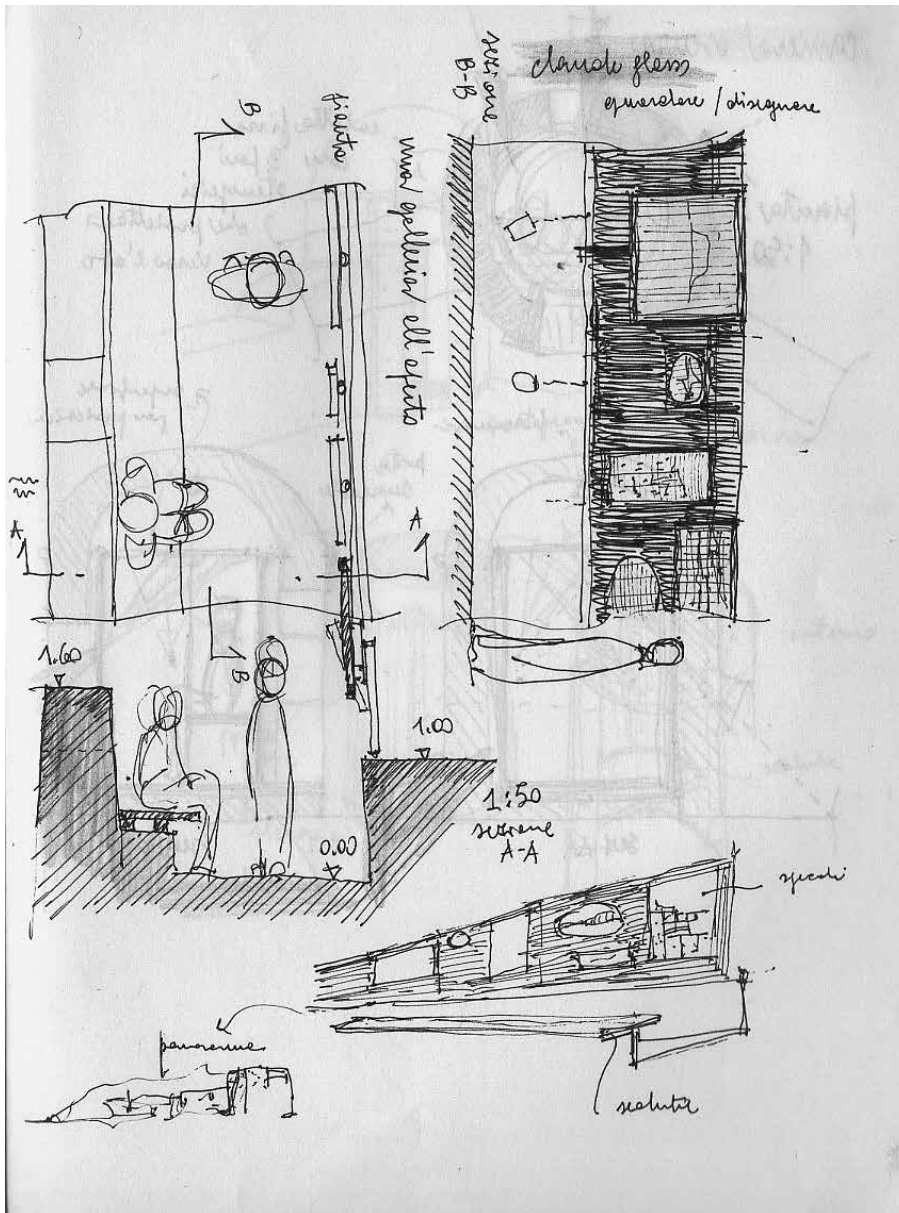


Fig. 5.3.2.13

Schizzo di un'ipotesi di allestimento a Castel Sant'Elmo con il Claude Glass.

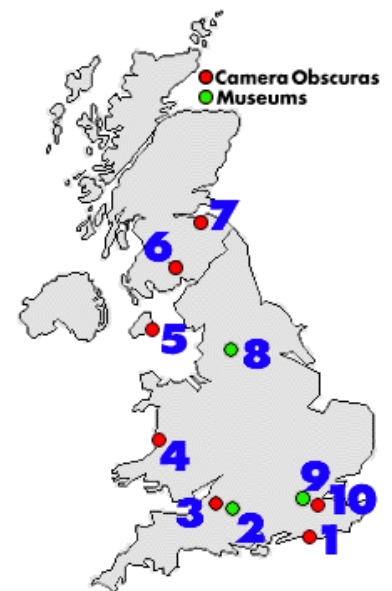


Fig. 5.3.2.14

Mappa delle camere oscure visitabili in Inghilterra aggiornata al 2006 <http://brighbytes.com/cosite/cohome.html>

Alla fine di questo corridoio si giunge ad una torretta circolare che si sporge sul panorama verso i Campi Flegrei che è il luogo della terza installazione e del terzo dispositivo ottico: la camera oscura. Nel primo capitolo è stato descritto il suo funzionamento e tutte le implicazioni teoriche legate al suo uso, più avanti ne è stata analizzata l'utilizzazione all'interno dell'Outlook Tower di Patrick Geddes che ne ha evidenziato la sua funzione di contrappunto alla visione diretta. Oggi ci sono molti luoghi sparsi per il mondo (fig. 5.3.2.14) in cui questo dispositivo è utilizzato per installazioni

1. Brighton/Hove, England
2. Lacock, England (future page)  
Talbot Museum and Lacock Abbey
3. Bristol, England
4. Aberystwyth, Wales
5. Douglas, Isle of Man
6. Dumfries, Scotland
7. Edinburgh, Scotland
8. Bradford, England (future page)  
Museum of Photography, Film, and Television
9. London, England (future page)  
Museum of the Moving Image
10. Greenwich, England



turistiche o artistiche . Gli usi possono essere più o meno sofisticati ma fanno tutti leva sulla capacità del foro stenopeico di generare immagini semplicemente con la luce suscitando la meraviglia negli osservatori. Questa particolarità ha conservato negli anni l'interesse nei confronti del dispositivo che è stato usato in modo molto ampio e variegato. Si va da camere oscure molto ampie, utilizzabili da un notevole numero di persone contemporaneamente, installate a scopo turistico in luoghi strategici e panoramici delle città ((fig. 5.3.2.15) fino a delle sperimentazioni di singole persone che intendono semplicemente indagare il fenomeno del formarsi dell'immagine (fig. 5.3.2.16).

Fig. 5.3.2.15

Camera oscura, Castello di S. Jorge, Lisbona.





Fig. 5.3.2.16a  
Donald Lawrence, A camera obscura on the  
Tamar, Tasmania, 2011.

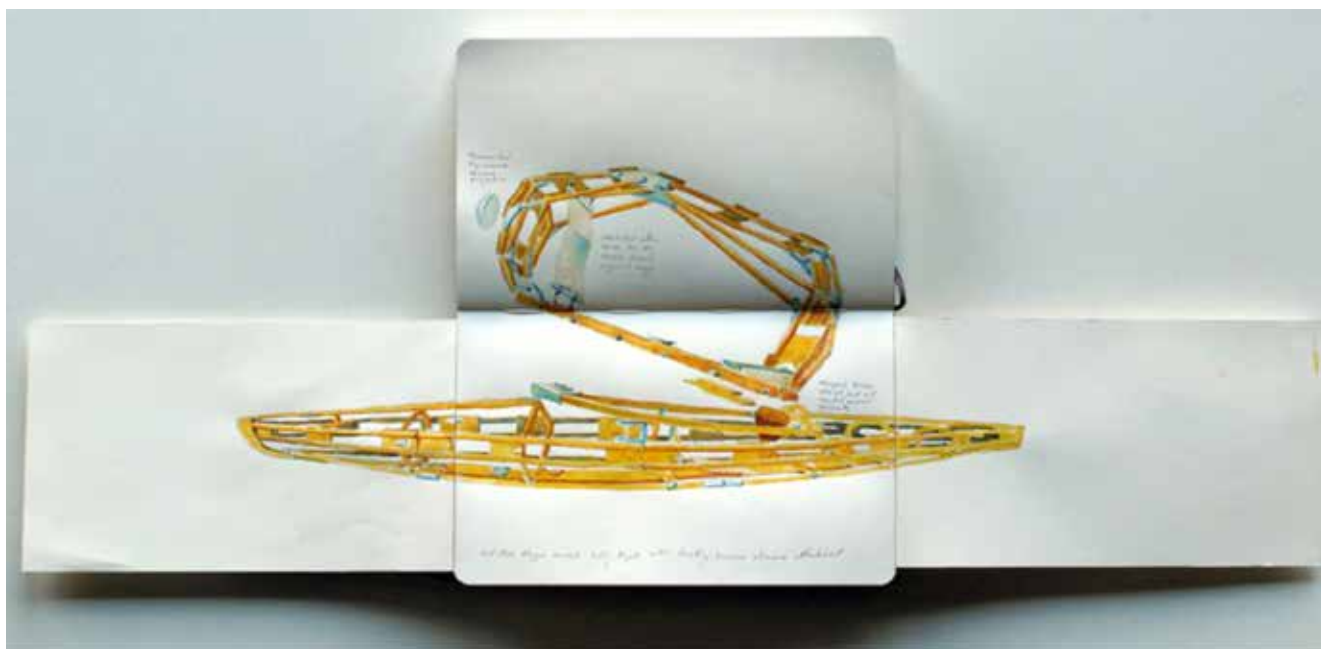


Fig. 5.3.2.16b  
Donald Lawrence, Kayak Camera Obscura,  
2011

Nel 2016, ad esempio, il comune di Pennabilli ha bandito un concorso (fig. 5.3.2.17) per realizzare una camera oscura in autocostruzione che potesse mettere in una relazione nuova le persone con le caratteristiche particolari del paesaggio circostante (fig. 5.3.2.18).



Fig. 5.3.2.17  
Migrant Landscape, concorso per la realizzazione di una camera oscura temporanea a Pennabilli, aprile 2016.



Fig. 5.3.2.18  
Tavole di concorso per il progetto di una camera oscura per Migrant Landscape. Gruppo formato da: Michele Anconetani, Giovanni De Carlo, Renata Guadalupi, Luigi Maisto, Francesca Marani.



Vi sono alcune camere oscure installate all'interno di architetture contemporanee (figg. 5.3.2.19a, 5.3.2.19b) e non sono pochi gli artisti che utilizzano il foro stenopeico per indagare l'effetto prodotto dall'invasione di queste strane immagini negli spazi interni delle abitazioni (figg. 5.3.2.20, 5.3.2.21).





Fig. 5.3.2.19b  
Caja Oscura, Javier Corvalán + Laboratorio  
de Arquitectura, Asunción, Paraguay, 2011.

Fig. 5.3.2.20

Stenopes, The Camera Obscura, Romain Alary e Antoine Levi, 2012.

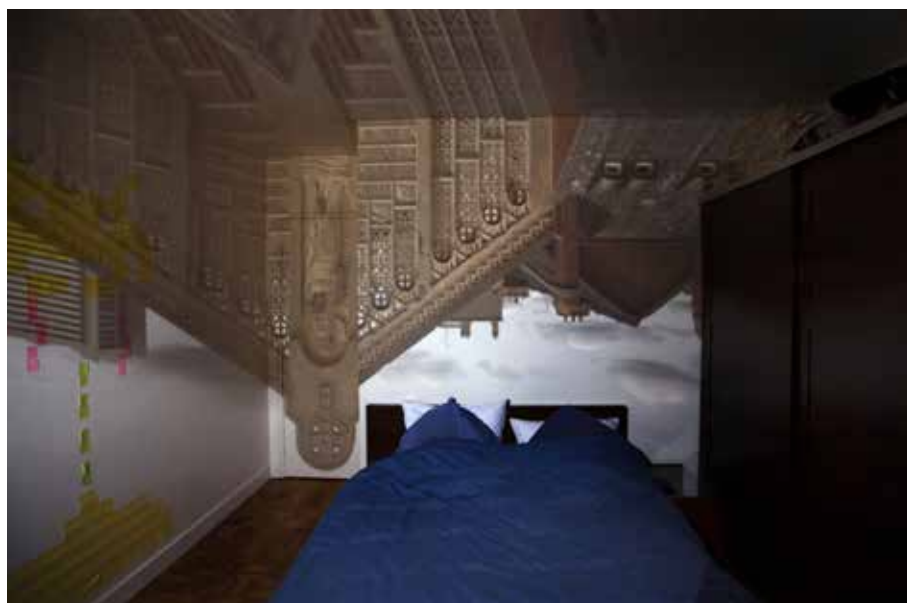


Fig. 5.3.2.21

Abelardo Morell, Camera obscura: the grand canal looking west toward the academia bridge in palazzo room under construction, 2007.



Anche questo dispositivo, come la camera lucida, ha una storia napoletana. Spesso infatti viene considerato un'invenzione di Gian Battista Della Porta, lo scienziato napoletano che ne mise a punto il funzionamento descrivendo, nella prima edizione dei suoi *Magiae Naturalis Libri XX* del 1558 la camera oscura senza lente e nella seconda edizione del 1589, quella

con la lente. La vasta diffusione dell'opera determinò la convinzione che Della Porta ne fosse l'inventore mentre in realtà ne aveva solo perfezionato il funzionamento. Tuttavia l'equivoco ci offre l'occasione di considerare la piccola sperimentazione proposta un ritorno del dispositivo alle origini. Nell'allestimento la camera oscura viene proposta nella sua forma più elementare in cui l'osservatore viene costretto a confrontarsi con un mondo capovolto (fig. 5.3.2.22).

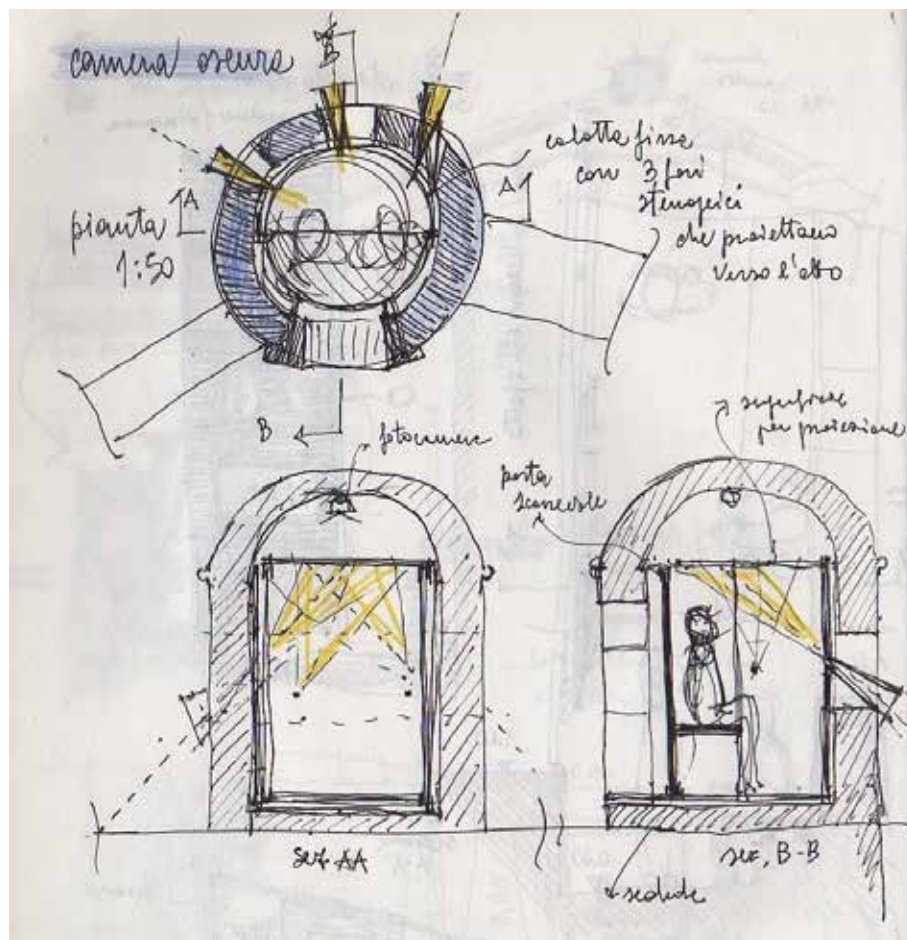


Fig. 5.3.2.22  
Schizzo di un'ipotesi di allestimento a Castel Sant'Elmo con una camera oscura.

Ma l'opposizione sopra/sotto non è l'unica prodotta dal dispositivo che ci consente di sperimentare altre contrapposizioni come quella buio/luce, interno/esterno, tutto/parte.

L'allestimento utilizza lo spazio già conformato della torretta circolare che si ipotizza di trasformare in camera oscura aggiungendo alla struttura



esistente semplicemente dei pannelli oscuranti. In particolare la torretta presenta già tre piccole finestre orientate sul panorama che si prestano a divenire altrettanti fori stenopeici. Aprendo alternativamente i fori i visitatori possono trasformare la piccola cupola di copertura in un insolito schermo di proiezione visualizzando, grazie all'ennesimo ribaltamento, il mare sul soffitto, come se fosse un cielo.

In tutti questi allestimenti l'osservazione della città può sfociare nella sua rappresentazione. Questa azione, che spinge chi osserva a decidere quale immagine della città estrapolare e rielaborare, è senza dubbio utile per chi la compie poiché comporta necessariamente un incontro tra osservatore e cosa osservata in cui l'osservatore è parte attiva e consapevole.

Ma si ritiene che la particolare natura di queste immagini possa essere utile per una maggiore comprensione del rapporto tra comunità e città contemporanea.

Incentivando il disegno come pratica collettiva è possibile creare attraverso i social network, come già avviene per la comunità globale degli USK, una rete di contatti da attivare in occasione di viaggi e visite alla città per concordare degli appuntamenti di disegno dal vero ed ottenere dei suggerimenti e degli aiuti da parte della comunità locale dei disegnatori. Il disegno dal vero diventa così l'occasione per stabilire un doppio legame tra persone e luoghi ma anche tra persone e persone o meglio tra persone e luoghi attraverso lo sguardo di altre persone che hanno scelto e condiviso uno dei molteplici percorsi possibili all'interno dello spazio urbano.

Grazie a questo approccio sarebbe possibile accumulare in pochi anni un particolarissimo repertorio di immagini di città. Queste immagini private, frammentate, dalla forte carica emotiva per quanto nascono dall'esperienza singola e privata finiscono per assumere una dimensione pubblica e forse è proprio il loro carattere molteplice e frammentato a renderle un mezzo efficace per la descrizione e l'indagine su una realtà complessa come quella della città contemporanea (figg. 5.3.2.23, 5.3.2.24).

Per ogni città esisterà un'immagine pubblica che nasce dalla sovrapposizione di più immagini private che possono raccontare la complessità della città contemporanea nel suo divenire.

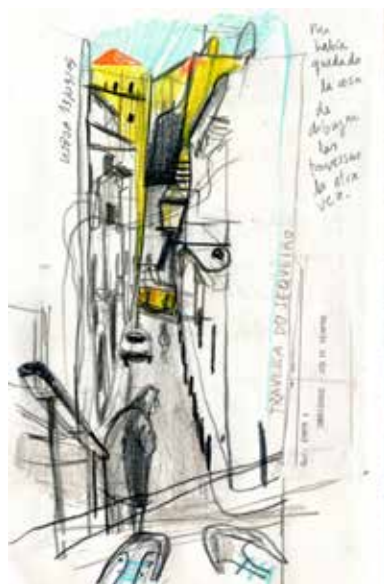


Fig. 5.3.2.23  
Lisbona. Schizzo di Inma Serrano



Fig. 5.3.2.24  
Napoli. Spaccanapoli. Schizzo di Salvatore Santuccio.

In questo modo un'esperienza privata, intima, senza dubbio utile per chi la pratica può diventare utile anche per chi ne osserva i risultati.

Bisognerebbe quindi incentivare la pratica del disegno anche tra i non addetti ai lavori per aumentare il senso attivo di appartenenza ad un luogo ed utilizzare, da architetti e progettisti, l'eterogeneità di questo sguardo espresso attraverso le tecniche del disegno. Dal disegno come terreno comune per la comunicazione tra addetti ai lavori e semplici cittadini si potrebbe partire per estrarre una narrazione condivisa che non tradisca la dimensione intima ed insieme pubblica degli spazi urbani.

### 5.3.3 Lo sguardo di scoperta

L'ultima installazione prevede l'uso di nuove tecnologie informatiche per coinvolgere lo sguardo dell'osservatore in un'esperienza di realtà aumentata. In effetti, in senso lato, già le installazioni precedenti danno luogo ad esperienze in cui la nostra lettura del luogo risulta "aumentata" da un dispositivo che è in grado di condizionare il nostro sistema sensoriale ma nel caso specifico l'aumento sarebbe prodotto dall'uso di un attrezzo elettronico e di un software che riesce a sovrapporre elementi di computer grafica ad elementi materiali in una modalità scelta dall'osservatore all'interno di un ventaglio di possibilità.

La realtà aumentata deriva direttamente dalla realtà virtuale ma, a differenza di quest'ultima, non comporta una perdita di relazione con il mondo reale, ma mette in grado l'osservatore di visualizzare la scena reale insieme ad oggetti virtuali generati digitalmente e sovrapposti alla realtà o attraverso delle proiezioni su superfici dello spazio reale o sugli schermi di appositi visori che diventano altrettanti dispositivi per filtrare il mondo. La riuscita di un'esperienza di realtà aumentata dipende essenzialmente dalla capacità da parte dei progettisti di esercitare il controllo sulla sovrapposizione dei due livelli, reale e virtuale.

Questa possibilità di controllo è influenzata sia dalla natura del dispositivo, sia dal software utilizzato, sia dal progetto di comunicazione e cioè dalla quantità e qualità dei contenuti che si intendono veicolare nell'esperienza. Esistono molti progetti in cui la realtà aumentata è stata applicata alla fruizione di beni culturali, sia negli spazi museali che nello spazio aperto della città dove spesso i turisti vengono guidati lungo gli itinerari più battuti con delle applicazioni che, utilizzando lo schermo e la videocamera del loro smartphone, gli consentono di sovrapporre a ciò che vedono dei testi o delle immagini appositamente studiate. Molto spesso però queste applicazioni veicolano informazioni simili a quelle che sarebbero reperibili su una guida di tipo tradizionale e non raggiungono nessun obiettivo nei termini di un reale coinvolgimento del corpo del fruitore nell'esperienza. L'osservatore in effetti non compie nessuna azione e non esercita quasi nessun potere di scelta ed il tutto si riduce in un incremento del sapere





Fig. 5.3.3.1  
Applicazione di realtà aumentata per la città di Roma.

a cui non sempre corrisponde un incremento del sentire (fig. 5.3.3.1). L'obiettivo più difficile da raggiungere è proprio quello di trovare un equilibrio tra reale e virtuale che faccia coesistere i due mondi in maniera credibile creando un ambiente terzo in cui l'osservatore ha la possibilità di fare cose che normalmente non è in grado di fare nello spazio reale.

Un recente lavoro di ricerca condotto da docenti e ricercatori del Centro di Ricerca Urban/Eco della Federico II di Napoli in collaborazione con due aziende private, la TacTime Consulting e la Spinvector, è giunto alla prototipazione di un dispositivo, una sorta di binocolo per la realtà aumentata, in grado di far compiere all'osservatore una nuova esperienza di fruizione degli spazi archeologici del Teatro Romano di Benevento. Il progetto arriva alla realizzazione di un'esperienza concreta nel Teatro, ma il dispositivo messo a punto si presta ad essere utilizzato in altri contesti. In un articolo contenuto in un testo che raccoglie gli esiti della ricerca, ancora in fase di pubblicazione, Giovanni Caturano, CEO di Spinvector, così ci descrive il sistema DIVAR (Dispositivo Interattivo di Visualizzazione in AR):

«Si tratta, in sostanza, di un binocolo aumentato, destinato all'installazione presso il sito archeologico, che permette sia di sovrapporre contenuti informativi testuali o grafici alla realtà circostante, sia di passare a una

visualizzazione virtuale che, pur restando totalmente coerente dal punto di vista spaziale, ripropone la visualizzazione interattiva di un'ipotesi ricostruttiva in maniera estremamente efficace. Oltre agli scopi turistici, vale la pena sottolineare che il prototipo realizzato costituisce una proof-of-concept di un processo e di un sistema aperti all'introduzione di nuove ipotesi».

Si ritiene che tra queste ipotesi ci possa essere quella di realizzare dei contenuti ad hoc per la visione della città da Castel Sant'Elmo in quanto la modalità di fruizione aumentata proposta è in grado di aumentare effettivamente il potere dell'osservatore rendendolo in grado di esercitare il proprio sguardo come uno "sguardo di scoperta".

Per la specifica delle soluzioni tecniche adottate si rimanda alla lettura del testo citato, in questa sede ci interessa il dispositivo come un esempio di interfaccia di facile accessibilità e fruizione.

Il visitatore si troverebbe infatti davanti ad un oggetto molto simile ai binocoli posizionati frequentemente sui belvedere ma con delle potenzialità enormemente diverse (fig. 5.3.3.2).

Fig. 5.3.3.2

Binocolo tradizionale per punti di belvedere.



La scelta di avere un dispositivo fissato su una base orizzontale ma che può muoversi sul suo asse verticale, risolve molti problemi tecnici legati alla sovrapposizione dei layers grafici alla realtà (fig. 5.3.3.3). «Una volta installato il dispositivo è infatti possibile calibrarlo (interamente via software e in maniera interattiva) fino ad ottenere la perfetta coerenza tra l'ambiente materiale circostante e i contenuti in computer grafica».

In questa nuova realtà l'osservatore, orientando il binocolo, può accedere a funzioni aggiuntive che modificano la percezione di ciò che sta guardando.

Ciò, come spiega ancora Caturano, avviene con grande semplicità:

«Il Sistema DIVAR, oltre a disporre di un unico, semplice pulsante specifico per il cambio di modalità, ha anche un'altra caratteristica, implementata come ulteriore miglioramento in corso di produzione: l'utilizzo dell'inquadratura come strumento di interazione diretta. È possibile infatti l'inserimento, direttamente nella scena, di “pulsanti virtuali” dedicati a funzioni specifiche quali l'apparizione di didascalie o contenuti aggiuntivi e lo spostamento nell'ambiente. Tali pulsanti virtuali si manifestano come piccole icone: seguendo uno standard emergente nel campo della Realtà Virtuale, l'utente può inquadrare l'icona al centro della visuale e il bordo della stessa si colorerà progressivamente. Quando il bordo sarà completamente colorato (circa un secondo di tempo) la funzione sarà attivata. Questo permette un'interazione senza pulsanti, con grande beneficio in termini di semplicità costruttiva, durevolezza e facilità d'uso».

Un dispositivo di questo tipo potrebbe consentire all'osservatore una conoscenza articolata della città da molti punti di vista. Come sappiamo, i contenuti che è possibile veicolare in ambiente digitale sono infiniti, ma il modo in cui questi contenuti interagiscono con ciò che l'osservatore guarda in quel momento specifico costituisce la vera novità di questa “esperienza arricchita” della realtà.

È estremamente importante inoltre che il fruitore resti padrone del gioco decidendo dove dirigere lo sguardo e “come” interrogare la città. Il dispositivo non si limita ad agire su ciò che vede l'osservatore, avvicinando ciò che è lontano o ingrandendo ciò che è piccolo, come avviene per i



Fig. 5.3.3.3  
DIVAR. Prototipo realizzato nell'ambito della ricerca, Le forme dell'Anfi/Teatro - modello di fruizione evoluta: digitalizzazione, analisi e visualizzazione dei teatri romani in Campania, 2013.

binocoli tradizionali, ma svela ciò che è nascosto, scavando nella storia o mostrando della contemporaneità ciò che normalmente è invisibile agli occhi.

L'esperienza che compie l'osservatore è quella di costruire con lo sguardo un mondo a misura dei propri interessi che parte e si serve della realtà che ha sotto gli occhi. Questa costruzione lo trasforma in un fruitore "attivo" che stabilisce con i luoghi che osserva un contatto nuovo di cui sarebbe interessante indagare gli sviluppi.

Pur nella diversità dell'approccio anche quest'ultima installazione può darci il modo di accumulare un repertorio di punti di vista sulla città, quelli del turista o del semplice cittadino, che possono essere interessanti proprio per la loro molteplicità.

Lo sviluppo di contenuti potrebbe utilizzare proprio questa molteplicità ed essere visto come un processo che, partendo dalle tracce lasciate dai fruitori nel loro passaggio, potrebbe costruire nuove narrazioni sui luoghi della città legate agli interessi ed alle conoscenze degli utilizzatori.

## Note

- 1 Farinelli Franco, *Geografia*. Un'introduzione ai modelli del mondo, Einaudi, Torino, 2006
- 2 Il cielo ed il suolo, per dirlo con le parole di Rosario Assunto, definiscono il paesaggio come spazio limitato ma non finito. Nel paesaggio l'infinità limitata scende nella finitezza e di essa fa il proprio specchio. Assunto Rosario, *Il paesaggio e l'estetica*, Giannini, Napoli, 1973
- 3 Jakob Michael, *Il paesaggio*, il Mulino, Bologna, 2009.
- 4 Cirifino Fabio, Papa Elisa, Rosa Paolo (a cura di), Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali, Silvana Editoriale, Milano, 2011.
- 5 Assunto Rosario, *Il paesaggio e l'estetica*, Giannini, Napoli, 1973
- 6 Iannone Nunzia, *Napoli tra incisione e fotografia (1850-1930). Rappresentazione e trasformazione della città tra i due secoli attraverso la stampa periodica illustrata e inediti repertori fotografici*, PhD thesis, XIX ciclo, Università degli Studi di Napoli, Dipartimento di Storia dell'Architettura e della città, 2007.
- 7 Ivi, p.15
- 8 Ivi, p.16
- 9 Perone Maria, *Il Panorama di Heilmann de Rondchatel*, Elio De Rosa Editore, Napoli, 1992.
- 10 Pascale Antonio, *Non scendete a Napoli. Controguida appassionata alla città*, Rizzoli, Milano, 2015
- 11 Assunto Rosario, *Il paesaggio e l'estetica*, Giannini, Napoli, 197, p.67.
- 12 Maglio Luigi, *Castel Sant'Elmo. Un caso particolare nella storia dell'architettura militare*, in Architettura fortificata in Campania, Quaderni dell'istituto italiano dei Castelli, Quaderno n.4, *Castel Sant'Elmo*, Istituto italiano dei Castelli, Sezione Campania, 2012, pag 43
- 13 Pessolano Maria Raffaella, *Una fortezza a guardia della città*, in Architettura fortificata in Campania, Quaderni dell'istituto italiano dei Castelli, Quaderno n.4, *Castel Sant'Elmo*, Istituto italiano dei Castelli, Sezione Campania, 2012, pag 27
- 14 Un resoconto dettagliato è contenuto in Tecce Angela, *In sideris forma*, in Architettura fortificata in Campania, Quaderni dell'istituto italiano dei Castelli, Quaderno n.4, *Castel Sant'Elmo*, Istituto italiano dei Castelli, Sezione Campania, 2012, pag III.
- 15 Dal bando di concorso scaricabile dal sito: <http://www.polonapoli-projects.beniculturali.it/index.php/bando>
- 16 Paolo Puddu dal sito del concorso: <http://www.polonapoli-projects.beniculturali.it/index.php/bando>
- 17 Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998.
- 18 <http://www.polomusealecampania.beniculturali.it/index.php>
- 19 Virilio Paul, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Milano, 1996.
- 20 Coviello Massimiliano, *Inquadrare è distruggere*, in Il lavoro culturale, pubblicato il 25/02/2015 alle 09:00, <http://www.lavoroculturale.org/inquadrare-distruggere/>
- 21 Con l'unità d'Italia, con Regio Decreto in data 16 Aprile 1862, viene abolita la servitù militare e l'antica fortezza napoletana, non considerata opera difensiva dello Stato, è adibita a carcere militare. La destinazione a luogo di reclusione rimane valida fino al 1952; i restauri iniziati nel 1976 hanno portato all'apertura al pubblico dei locali del castello destinati ad ospitare aree museali, una ricca fototeca e la biblioteca specializzata in storia dell'arte intitolata a Bruno Molajoli.





## BIBLIOGRAFIA

- Agamben Giorgio, *Profanazioni*, Nottetempo, Roma 2005.
- Agamben Giorgio, *Che cos'è un dispositivo?*, I sassi Nottetempo, Roma, 2006.
- Agamben Giorgio, *Che cos'è il contemporaneo?*, i Sassi Nottetempo, Roma 2008.
- Altarelli Lucio, Ottaviani Romolo (a cura di), *Il sublime urbano. Architettura e new media*, Gruppo Mancosu Editore, Roma, 2007.
- Altarelli Lucio, *Light City*, Meltemi, Roma, 2006.
- Altarelli Lucio, *La città plurale. Architetture e paesaggi della post-modernità*, Postmedia books, Milano, 2005.
- Ameri Deborah, *Curare stress, ansie e fobie con la realtà virtuale*, in “Il venerdì”, 24 giugno 2016.
- Anceschi Giovanni, *Soma e interfaccia territoriale*, in *Teoria del Design della comunicazione e dell'informazione*, (fonte: <http://ganceschiteoria.altervista.org/index.php?/tempo-e-cond/>).
- Arosio F. e Cecchini P. (a cura di), *Italia patrimonio culturale dell'umanità*, Istituto Nazionale di Statistica Servizio Popolazione Istruzione e Cultura, Roma, 2003.
- Arnheim, Rudolf, *Arte e percezione visiva (1962)*, Feltrinelli, Milano, 1981.
- Arnheim Rudolph, *Il pensiero visivo*, Einaudi, Torino, 1974.
- Assunto Rosario, *Il paesaggio e l'estetica*, Giannini, Napoli, 1973.
- Augé Marc, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008.
- Augé Marc, *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999.
- Balzola Andrea, Rosa Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011.
- Barbara Anna, *Storie di architettura attraverso i sensi*, Bruno Mondadori, Milano, 2000.
- Barrella Nadia, Solima Enrico, *Musei da svelare. Offerta e domanda museale in Campania*, Quaderni Monument Documenta, Luciano, Napoli, 2011.
- Baricco Alessandro, *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano, 2013.

- Bateson, George, *Questo è un gioco*, cortina edizioni, Milano 1996.
- Benjamin Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Einaudi, Torino, 1966.
- Berenson Bernard, *Vedere e sapere*, Abscondita, Milano, 2012.
- Berger John, *Questione di sguardi: sette inviti al vedere fra storia dell'arte e quotidianità*, Il Saggiatore, Milano 2007.
- Berger John, *Sul guardare*, Bruno Mondadori, Milano, 2009.
- Bianchi Amos, *Che cos'è un dispositivo?*, AdVersuS, X, 25, dicembre 2013/abril 2014, 220-230, ISSN:1669-7588
- Biancucci Piero, *Vedere, guardare. Dal microscopio alle stelle, viaggio attraverso la luce*, Utet, Novara, 2015
- Bonacini Elisa, *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*, Riflessi in Elicona Aracne, Roma, 2014.
- Brockman John, *Einstein, Gertrude Stein, Wittgenstein & Frankenstein. La terza cultura*, (1996), Garzanti, Milano, 1997.
- Brockman John, *Digerati. Dialoghi con gli artefici della nuova frontiera elettronica*, (1996), Garzanti, Milano, 1997.
- Bruno Giuliana, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006.
- Calvino Italo, *Mondo scritto e Mondo non Scritto*, Bompiani, Milano, 2002.
- Campi Massimiliano, *Sistemi di conoscenza per l'Archeologia I luoghi dei teatri e degli anfiteatri romani in Campania*, artstudiopaparo, Napoli, 2015.
- Carboni Massimo, Montani Pietro (a cura di), *Lo stato dell'arte. L'esperienza estetica nell'era della tecnica*, Laterza, Bari, 2007.
- Careri Francesco, *Walkscapes: camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino, 2006.
- Casetti Francesco, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2005.
- Casetti Francesco, *L'occhio dello spettatore*, ISU, Milano, 2000.
- Casula Tonino, *Tra vedere e non vedere. Una guida ai problemi della percezione visiva*, Einaudi, Torino, 1981.

Chabard Pierre, *Outlook Tower, anamorphose du monde*, in *Le visiteur* n.7, Société Française des Architectes, Parigi, 2001.

Chabard Pierre, *Towers and Globes: Architectural and Epistemological Differences between Patrick Geddes's Outlook Towers and Paul Otlet's Mundaneums*, fonte: <https://www.researchgate.net/publication/295656846>

Cirifino Fabio, Papa Elisa, Rosa Paolo (a cura di), *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, Milano, 2011.

Clément Gilles, *Manifesto del terzo paesaggio* (2004), Quodlibet, Macerata, 2005.

Cocchiarella, Luigi, *L'artificio in nuce: tra memoria e inventio*, in AA.VV., *Idee per la rappresentazione 3*, Artegrafica, Roma 2011.

Comollo Ugo, Gallo Matteo, Zich Ursula, *Disegno e Camera Lucida nel Carnet de voyage, Ricerche di S/Confine*, vol. IV, n.1, pp. 97-112, 2013. (Fonte: [www.ricerchedisconfine.info](http://www.ricerchedisconfine.info)).

Corboz André, *Il territorio come palinsesto*, in "Casabella", n. 516, settembre 1985, pp. 22-27.

Crary Jonathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino, 2013.

Damasio Antonio, *Che cosa sono i sentimenti*, Sistemi emotivi, Strozziina, 2007, (Fonte: [http://strozzina.org/sistemi\\_emotivi/pubblicazione\\_damasio.htm#text](http://strozzina.org/sistemi_emotivi/pubblicazione_damasio.htm#text)).

Debord Guy, *La società dello spettacolo*, Baldini&Castoldi, Milano, 2013.

De Rosa Agostino, D'Acunto G., *La Vertigine dello Sguardo. Tre saggi sulla Rappresentazione Anamorfica*, Cafoscarina, Venezia 2002.

De Rubertis Roberto, *Il lungo cammino cieco della rappresentazione*, in *Idee per la rappresentazione 3*, Artegrafica, Roma, 2011.

De Seta Cesare, Buccaro Alfredo, *Iconografia delle città in Campania: Napoli e i centri della provincia*, Electa Napoli, 2006.

De Seta Cesare, *Grand Tour: viaggi narrati e dipinti*, Electa Napoli, 2001.

Dewey John, *L'arte come esperienza* (1934), ed. a cura di G. Matteucci, Aesthetica, Palermo, 2007.

Di Marino Bruno (a cura di), *Studio Azzurro. Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli, Milano, 2007.

Di Napoli Giuseppe, *Disegnare e conoscere*, PBE Einaudi editore, Torino, 2004, p. 63

Diodato Roberto, *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano, 2005.

Diodato Roberto, *Esperienza estetica e interattività*, in Russo L. (a cura di), *Esperienza estetica. A partire da John Dewey*, Supplementa Aesthetica Preprint, Palermo, 2007.

Eco Umberto, *La definizione dell'arte*, Mursia, Varese 1972.

Eco Umberto, *Sugli specchi ed altri saggi: il segno, la rappresentazione* (1995), *l'illusione, l'immagine*, Bompiani, Milano, 2004.

Eco Umberto, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano, 1967.

Fagone Chiara, *Rafael Lozano-Hemmer: progettare l'imprevedibile, designing the unexpected*, D-Lux, No. 5. April 2009, p.124-131

Falcinelli Riccardo, *Critica portatile al visual design. Da Gutenberg ai social network. Come informano, narrano e seducono i linguaggi che ci circondano*, Einaudi, Torino, 2014

Farinelli Franco, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino, 2006.

Ferrari Emiliano, *Prospettive sulla camera oscura*, ITINERA, 2004 (<http://www.filosofia.unimi.it/itinera/>).

Ferraris Maurizio, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Bari, 2012.

Ferraro Giovanni, *Rieducazione alla speranza*, Jaca Book, Milano, 1998.

Ferretti Francesco, *Patrick Geddes (1854-1932)*, in Schmidt M., *Cos'è il mondo? È un globo di cartone. Insegnare geografia fra Otto e Novecento*, Unicopli, Milano, 2010.

Fiorentini Erna, *Nuovi punti di vista. Giacinto Gigante e la camera lucida a Napoli*, in Hansmann Martina, Seidel Max (a cura di). *Pittura italiana nell'Ottocento*, Marsilio Editore, Venezia, 2005, ISBN 8831786679.

Fiorentini Erna, *Scambio di vedute: lo sguardo sulla natura e la camera lucida tra i paesaggisti internazionali a Roma intorno al 1820*, in Enderlein Lorenz e Zchomelidse Nino (a cura di), *Fictions of isolation. Artistic and intellectual exchange in Rome during the First Half of The Nineteenth Century*, L'Erma di Bretschneider, Roma, 2003, ISBN 9788882654139.

Fiorentini Erna, *Camera Obscura vs. Camera Lucida. Distinguishing Early Nineteenth Century Modes of Seeing*, Max Planck Institute for the History of Science, PREPRINT 307, Berlino, 2006.

Fiorentino Giovanni, *Il flâneur e lo spettatore. La fotografia dallo stereoscopio all'immagine digitale*, Franco Angeli, Milano, 2014.

Flash Christopher, *La ribellione delle élite. Il tradimento della democrazia*, Feltrinelli, Milano 1995

Flora Nicola, Crucianelli Eleonora, *I borghi dell'uomo*, LetteraVentidue, Siracusa, 2013.

Focault Michel, *Dits et écrits II, 1976-1988*, Gallimard, Paris, 2001.

Focault Michel, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane* (1966), Rizzoli, Milano, 2010.

Foti Fabrizio, *Il paesaggio nella casa*, LetteraVentidue, Siracusa, 2009.

Francini Carlo, Capitanio Carolina (a cura di), *bel\_Vedere\_firenze*, edito da Francini Carlo, Capitanio Carolina, Firenze 2009

Freedberg David, Gallese Vittorio, *Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica* (2007), in Pinotti A. e Somaini A. (a cura di), *Teorie dell'immagine*, Raffaello Cortina, Milano, 2009, pp. 331-351.

Freedberg David, *Empatia, movimento ed emozione*, 2007, (Fonte: [http://strozzina.org/sistemi\\_emotivi/pubblicazione\\_freedberg.htm#text](http://strozzina.org/sistemi_emotivi/pubblicazione_freedberg.htm#text)).

Fruci Gian Luca, Petrizzo Alessio, *Visualità e grande trasformazione mediatica nel lungo Ottocento*, in Fiorino Vinzia, Fruci Gian Luca, Petrizzo Alessio (a cura di), *Il lungo Ottocento e le sue immagini. Politica, media, spettacolo*, EDIZIONI ETS, Pisa, 2013.

Fusco Ivan, *Virtual Geographic*, Costa & Nolan, Milano, 2006.

Gallese Vittorio, *Neuroscienze e fenomenologia*, Treccani.it, 2009. (Fonte: [http://www.treccani.it/enciclopedia/neuroscienze-e-fenomenologia\\_%28XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/neuroscienze-e-fenomenologia_%28XXI-Secolo%29/)).

Gardner Howard, *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Feltrinelli, Milano, 1987.

Geddes Patrick, *Città in evoluzione* (1915), Il Saggiatore, Milano, 1970.

Gibson James Jerome, *Un approccio ecologico alla percezione visiva* (1979), Il Mulino, Bologna, 1999.

Ghezzi Enrico, *Stanley Kubrick*, Il Castoro, Milano, 1997.

Ghezzi Enrico, *Paura e Desiderio. cose (mai) viste*, Bompiani, Milano, 1995.

Gibson James J., *L'approccio ecologico alla percezione visiva* (1979), Mimesis, Milano, 2014.

- Gombrich Ernst H. J., *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica* (1956), Einaudi, Torino, 1965.
- Gombrich Ernst H. J., *Arte e pubblico. Artisti, esperti, clienti*, Mimesis Edizioni, Milano, 2013.
- Greenaway Peter, *Città utopiche*, in AA.VV., *L'Italia delle città*, Skira, Milano, 2010
- Greenaway Peter, *The stairs. Munich projection*, Merrell Holberton, London, 1995
- Greenaway Peter, *The stairs. Geneva. The location*, Merrell Holberton, London, 1994
- Guida Giuseppe, *Punto, linea, città. Schizzi e mappe nel progetto urbanistico*, Clean edizioni, Napoli, 2012.
- Gresleri Giuliano, *Viaggio e scoperta, descrizione e trascrizione*, in *Casabella*, 531-532, 1987.
- Gubler Jacques, *Motion, emotions. Architettura, movimento e percezione*, Christian Marinotti Edizioni, Milano, 2014.
- Hillman James, *L'anima dei luoghi. Conversazioni con Carlo Truppi*, Rizzoli, Milano, 2004.
- Hillman James, *L'anima del mondo e il pensiero del cuore*, Adelphi, Milano, 2011.
- Hansmann Martina, Siedel Max (a cura di), *Pittura italiana dell'Ottocento*, Marsilio, Venezia, 2005.
- Iaconesi Salvatore, Persico Ornella, *Il societing e la co-creazione della città*, in Arvidsson, Adam, Giordano, Alex (a cura di), *Societing Reloaded. Pubblici produttivi e innovazione sociale*, Egea, Milano, 2013.
- Ian Robertson, *Intelligenza visiva. Il sesto senso che abbiamo dimenticato*, Rizzoli, Milano, 2002.
- Iannone Nunzia, *Napoli tra incisione e fotografia (1850-1930). Rappresentazione e trasformazione della città tra i due secoli attraverso la stampa periodica illustrata e inediti repertori fotografici*, PhD thesis, XIX ciclo, Università degli Studi di Napoli, Dipartimento di Storia dell'Architettura e della città, 2007.
- Iñaki Abalos, *Atlas pintoresco. Vol. 1: el observatorio*, Editorial Gustavo Gili, Barcellona, 2005.
- Irace Fulvio, Ciagà Graziella Leyla, Lupo Eleonora, Trocchianesi Raffaella, *Design & Cultural Heritage*, Electa, Milano, 2014.
- Iuffrida Giovanni, *Nostalgia e conservazione: profilo legislativo e partecipazione per la tutela dei beni culturali*, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli, 2003.
- Jakob Michael, *Il paesaggio*, il Mulino, Bologna, 2009.



- Jauss Hans Robert, *Breve apologia dell'esperienza estetica*, Mimesis Edizioni, Milano, 2011.
- Kandinsky Wassily, *Punto linea superficie (1926)*, Adelphi, Milano, 1997.
- Kanizsa Gaetano, *Grammatica del vedere*, Il Mulino, Bologna, 1980.
- Karp Ivan, Mullen Kreamer Christine, Lavine Steven (a cura di), *Musei e identità. Politica culturale e collettività*, CLUEB, Bologna, 1995.
- Kentridge William, *Sei lezioni di disegno*, Johan & Levi Editore, Monza, 2016.
- Klee Paul, *Teoria della forma e della figurazione (1921-1930)*, Feltrinelli, Milano, 1970.
- Kubler George, *La forma del tempo: considerazioni sulla storia delle cose*, Einaudi, Torino, 1976.
- Küster Hansjörg, *Piccola storia del paesaggio*, Donzelli, Roma, 2010.
- Le Corbusier, *L'Atelier de la recherche patiente*, Éditions Vincent Fréal, Paris, 1960.
- Levy Pierre, *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano, 1997.
- Li Vigni Anna, *Ferraris e il senso dello stare al mondo*, in "Il Sole 24 Ore", 10 Settembre 2015. (Fonte: <http://www.ilsole24ore.com/art/cultura/2011-04-03/ferraris-senso-stare-mondo-082532.shtml?uuid=ABR8jTX>).
- Lynch Kevin, *L'immagine della città (1960)*, Marsilio editore, Venezia, 2006.
- Loffredo Antonio, *Noi del rione Sanità. La storia di un parroco e dei suoi ragazzi*, Mondadori, Milano, 2013.
- Maglio Luigi, *Castel Sant'Elmo. Un caso particolare nella storia dell'architettura militare*, in *Architettura fortificata in Campania*, Quaderni dell'istituto italiano dei Castelli, Quaderno n.4, *Castel Sant'Elmo*, Istituto italiano dei Castelli, Sezione Campania, 2012.
- Maldonado Tomas, *Reale e virtuale (1992)*, Feltrinelli, Milano, 2007.
- Mancini Daniele, *Paesaggi sensibili del contemporaneo*, Exhibition design lab, Milano, 2013.
- Martorelli Luisa, *Giacinto Gigante e la Scuola di Posillipo*, Electa, Napoli, 1993.
- Mascheroni Giovanna, *Le Comunità viaggianti. Socialità reticolare e mobile dei viaggiatori indipendenti*, Angeli, Milano, 2007.

Mascheroni Giovanna, *Le mobilità turistiche: il turismo come movimento di persone, luoghi, oggetti, immagini e comunicazione*, Annali Italiani del Turismo Internazionale, 2006

Merleau-Ponty Maurice, *Senso e non senso* (1962), Il Saggiatore, Milano, 2009.

MerleauPonty Maurice, *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989.

Milani Raffaele, *L'arte della città*, il Mulino, Bologna, 2015.

Montanari Tomaso, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l'arte e la storia delle città italiane*, Minimum fax, Roma, 2013.

Montanari Tomaso, *Istruzioni sull'uso del futuro. Il patrimonio culturale e la democrazia che verrà*, Minimum fax, Roma, 2014.

Munari Bruno, *Verbale scritto*, Corraini edizioni, Mantova, 2008.

Munari Bruno, *Design e comunicazione visiva* (1985), Laterza, Bari, 2008.

Norberg-Schulz Cristian, *Esistenza, spazio e architettura* (1971), Officina Edizioni, Roma, 1982.

Norberg-Schulz Cristian, *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Electa, Milano, 1979.

Ottavi Cavina Anna, *Un paese incantato: Italia dipinta da Thomas Jones a Corot*, Electa, Milano, 2001.

Paba Giovanni, *Dall'Outlook Tower alla Casa della Città*, in "La nuova città", Fondazione Michelucci Press, Firenze, 2013.

Pallasmaa Juhani, *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*, Jaca Book, Milano, 2007

Panek Richard, *Vedere per credere. Ovvero come il telescopio ha spalancato gli occhi e la mente*, Einaudi, Torino, 2000.

Panofsky Erwin, *La prospettiva come forma simbolica* (1927), Feltrinelli, Milano, 1961.

Pascale Antonio, *Non scendete a Napoli. Controguida appassionata alla città*, Rizzoli, Milano, 2015.

Paternoster Alfredo, *Linguaggio e visione*, Edizioni ETS, Pisa, 2001.

Pavia Rosario, *Babele*, Meltemi, Roma 2002.

Perone Maria, *Il Panorama di Heilmann de Rondchatel*, Elio De Rosa Editore, Napoli, 1992.

Pinotti Andrea (a cura di), *Estetica ed empatia: antologia*, Guerini, Milano 1997.

Pinotti Andrea, *Quasi-soggetti e come-se: l'empatia nell'esperienza artistica*, Rivista on-line Psicoart, 2010. (Fonte: <https://psicoart.unibo.it/article/view/2057>).

Pittaluga Alessandro, *Paesaggio nel territorio: disegni empirici e rappresentazioni intuitive*, Hoepli, Milano, 1987.

Ponzini Monica, *Lozano-Hemmer: Relational Architecture*, fonte: <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=966>, Digimag, issue 28, Milano, 2007.

Prenna Valentina, *L'Enattivismo. Possibili implicazioni per l'analisi dell'agire didattico*. PhD thesis, XXVI ciclo. Università degli Studi di Macerata. Dipartimento di Scienze della Formazione, del Turismo e dei Beni Culturali, 2014.

Purini Franco, 2007. *Una strategia possibile*, in Fabio Quici (a cura di), Atti del seminario “*Idee per la Rappresentazione*”, Roma, 2007.

Ravelli Tiziana, *Spazio, relazione, potere. Per un'analisi dell'arte contestuale*, Tesi di Laurea Magistrale in Semiotica del visibile, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, Anno Accademico 2013-2014.

Ravesi Giacomo, *La metropoli contemporanea e la sperimentazione audiovisiva*, PhD thesis, Università degli Studi Roma Tre, Scuola Dottorale Culture e trasformazioni della città e del territorio, XXII ciclo, Roma, 2009. Fonte: <http://dspace-roma3.caspur.it/bitstream/2307/546/1/La%20metropoli%20contemporanea%20e%20la%20sperimentazione%20audiovisiva.pdf>

Read Herbert, *Educare con l'arte*, Edizioni di Comunità, Milano, 1962.

Ritchin Fred, *Dopo la fotografia*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino, 2009.

Roger Alain, *Breve trattato sul paesaggio*, Sellerio, Palermo, 2009.

Romano Marco, *La città come opera d'arte*, Einaudi, Torino, 2008.

Ronzon Francesco, *Il senso dei luoghi. Indagini etnografiche*, Universale Meltemi, Roma, 2008.

Sassatelli Monica (a cura di), *G.Simmel: Saggi sul paesaggio*, Armando Editore, Roma, 2006.

Sassatelli Monica, *La Convenzione europea del paesaggio: l'Europa delle diversità. Uno sguardo dall'Emilia Romagna*, Istituto Carlo Cattaneo, Bologna, 2005.

Scatturin Cecilia, *Le immagini sul risvolto interno degli occhi: storia dell'arte e neuroscienze*, PhD thesis, Università degli Studi di Trento, Scuola di Dottorato Studi umanistici. Discipline filosofiche, Storiche e dei Beni culturali, 2012. (Fonte: <http://eprints-phd.biblio.unitn.it/756/>).

- Schwarz Heinrich, *Arte e fotografia. Precursori e influenze*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992.
- Serres Michel, *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*, Bollati Boringhieri, Torino, 2013.
- Servino Beniamino, *OBVIUS. Diario [con poco scritto e molte figure]*, LetteraVentidue, Siracusa, 2014.
- Settis Salvatore, *Futuro del classico*, Einaudi, Torino, 2004.
- Settis Salvatore, *Paesaggio, costituzione, cemento*, Einaudi, Torino, 2010.
- Simmel Georg, *Le metropoli e la vita dello spirito* (1904), Armando Editore, Roma, 1996.
- Somaini Antonio (a cura di), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano, 2015.
- Tognon Paola, *La classe dell'arte. Opere, collezionismo, istituzioni, tecnologie e linguaggi*, Silvana Editoriale, Milano, 2012.
- Toschi Luca, Introduzione in AA.VV., *Realtà aumentate: Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality*, Communication strategies lab, Firenze, 2012.
- Triggianese Angelo, *Epifanie della visione. Geometrie ed interpretazioni delle immagini anamorfiche*, PhD thesis in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente, ciclo XXV, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2013.
- Turri Eugenio, *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia, 1998.
- Teti Vito, *Il senso dei luoghi*, Donzelli Editore, Roma, 2004.
- Valéry Paul, *Scritti sull'arte* (1934), Guanda, Milano 1984.
- Venturi Robert, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari 1988.
- Virilio Paul, *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000.
- Virilio Paul, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Milano, 1996.
- Volpe Giuliano, *Patrimonio al futuro. Un manifesto per i beni culturali e il paesaggio*, Electa, Milano, 2015.

## SITOGRAFIA

[www.academia.edu](http://www.academia.edu)  
[www.artwort.com](http://www.artwort.com)  
[www.boamistura.com](http://www.boamistura.com)  
[www.brightbytes.com](http://www.brightbytes.com)  
[www.campodellacultura.it](http://www.campodellacultura.it)  
[www.convenzioneeuropeapaesaggio.beniculturali.it](http://www.convenzioneeuropeapaesaggio.beniculturali.it)  
[www.comeunsolofilm.wordpress.com](http://www.comeunsolofilm.wordpress.com)  
[www.didatticarte.it](http://www.didatticarte.it)  
[www.digicult.it](http://www.digicult.it)  
[www.drawingchamber.wordpress.com](http://www.drawingchamber.wordpress.com)  
[www.elblogdefarina.blogspot.it](http://www.elblogdefarina.blogspot.it)  
[www.eprints-phd.biblio.unitn.it](http://www.eprints-phd.biblio.unitn.it)  
[www.espazium.ch](http://www.espazium.ch)  
[www.filosofia.unimi.it](http://www.filosofia.unimi.it)  
[www.fizz.it](http://www.fizz.it)  
[www.fondazionesangennaro.org](http://www.fondazionesangennaro.org)  
[www.fupress.net](http://www.fupress.net)  
[www.ganceschiteoria.altervista.org](http://www.ganceschiteoria.altervista.org)  
[www.huffingtonpost.it](http://www.huffingtonpost.it)  
[www.inviaggiocoltaccuino.blogspot.it](http://www.inviaggiocoltaccuino.blogspot.it)  
[www.ilsole24ore.com](http://www.ilsole24ore.com)  
[www.lavoroculturale.org](http://www.lavoroculturale.org)  
[www.lozano-hemmerr.com](http://www.lozano-hemmerr.com)  
[www.mindmapart.com](http://www.mindmapart.com)  
[www.neolucida.com](http://www.neolucida.com)  
[www.neural.it](http://www.neural.it)  
[www.pablogarcia.org/projects/neolucida](http://www.pablogarcia.org/projects/neolucida)  
[www.parol.it](http://www.parol.it)

[www.patrickgeddestrust.co.uk](http://www.patrickgeddestrust.co.uk)  
[www.polomusealecampania.beniculturali.it](http://www.polomusealecampania.beniculturali.it)  
[www.polonapoli-projects.beniculturali.it](http://www.polonapoli-projects.beniculturali.it)  
[www.precinemahistory.net](http://www.precinemahistory.net)  
[www.psicoart.unibo.it](http://www.psicoart.unibo.it)  
[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)  
[www.scuoladecs.ti.ch](http://www.scuoladecs.ti.ch)  
[www.stanleykubrick.de](http://www.stanleykubrick.de)  
[www.strozzina.org](http://www.strozzina.org)  
[www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com)  
[www.treccani.it](http://www.treccani.it)  
[www.unipa.it](http://www.unipa.it)  
[www.urban.it](http://www.urban.it)  
[www.urbansketchers.org](http://www.urbansketchers.org)  
[www.varini.org](http://www.varini.org)  
[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)



## RINGRAZIAMENTI

Il primo grazie va alla mia tutor, la prof. Antonella di Luggo, che ho conosciuto solo tre anni fa ma che mi sembra di conoscere da sempre. La ringrazio per l'accoglienza che mi ha riservato e per i suoi consigli preziosi. Senza queste due cose la mia esperienza sarebbe stata molto diversa e molto meno piacevole.

Ringrazio i docenti del collegio che, in vario modo, hanno contribuito ad aprire spunti di riflessione utili per l'esito di questo studio.

Al coordinatore, prof. Michelangelo Russo, sono grata per avermi sempre incoraggiata e per aver saputo cogliere le motivazioni più profonde della ricerca.

Il tempo di una persona che studia e che ricerca scorre diversamente da quello degli altri e quindi credo di dover ringraziare le persone che mi sono state accanto in questo tempo....tra parentesi. Le ringrazio per quando hanno avuto pazienza ma anche per quando non l'hanno avuta perché in ogni caso mi hanno ricordato che sono loro che rendono varia e preziosa la mia vita.

Quindi ringrazio:

la mia mamma che con costanza prova da sempre ad insegnarmi a dare il giusto peso alle cose; i miei fratelli, che da due col tempo sono diventati otto, e i miei nipoti perché con loro ho condiviso quasi tutta la mia vita;

zia Peppa e nonna Maria e tutti gli amici che hanno riempito la casa quando c'è stato bisogno; la Curva, per aver riattaccato pezzi importanti della mia vita ormai dispersi e per avermi fornito il più scrupoloso tra i correttori di bozze;

Mork da Ork, decisamente di un altro pianeta, che ha sempre una soluzione e se non ce l'ha la cerca apposta per te;

A Nicola, Andrea e Giulia non dirò nulla perché ci vorrebbero troppe parole, ma, finché sarà possibile, me li terrò stretti come la cosa più preziosa che ho.

Ci sono molte persone che ormai non posso più stringere, ad esempio il mio papà, Carmen, Lena e Sara che però sono in tutto quello che faccio, ogni istante.

Anche per loro non userò parole, ma solo perché spero con tutta me stessa che di quello che penso e che faccio sappiano già praticamente tutto.